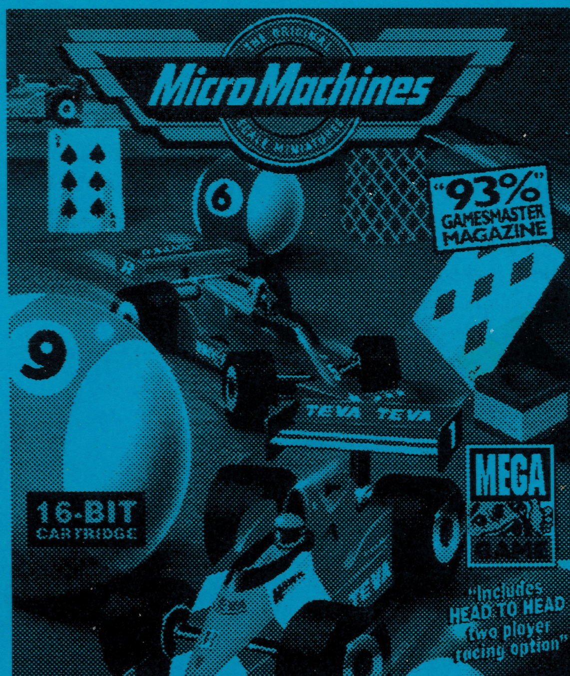
COM CLUB

Asiakaslehti

Numero 8/93
Elokuu



Micro Machines Megadrive

Nintendo Gameboy
Nintendo 8 - Bitt
Sega Megadrive
Super Nintendo
Atari Lynx
Amiga
PC

Vol.13/(C) 1993
COM 2001 OY
Pelilinjat

Pääkirjoitus:

Koulut lähestyvät huimaavaa vauhtia, tätä lukiessanne ovat varmasti monella jo alkaneet. Kesä menikin melkolailla ohi vesisateiden kera, lämpimästä säästä ehdittiin nauttia Oulun korkeudella vasta heinäkuun puolivälin tienoilla kun tätä tekstiä näpyttelen. Kesäloma häämöttää silmissä ja odottelen loman alkua, mutta silti täytyisi elokuun Com Club - lehtikin saada valmiiksi.

Heti alkuun mainitsen pelilinjojen puolesta: Seuraavat henkilöt ovat jättäneet vinkkejä pelilinjoille ja heille on tästä hyvästä lähetetty tuotepalkinnot: Mikko Silvennoinen Jyväskylästä, Veli-Pekka Kuisma Imatralta, Tero Ranta Lahdesta ja Iiro Vuoristo Nummelasta. Tämän vuoden touko/kesäkuun lehden kaksoisnumerossa olleen kilpailun on puolestaan: Matti Yli-Uotila Renkoosta ja hän sai siis palkinnoksi Super Nintendon USA - version. Paljon onnea kaikille voittajille.

Tässä lehden numerossa on hieman aikaisempaa enemmän sivuja varattu artikkeleille. Lehden peräpäästä pyrimme saamaan tuotekuvasto-osuutta aiempaa pienemmäksi, sillä saavathan kaikki Com Clubin jäsenet automaattisesti myös COM 2001 OY:n tuotekuvaston, joka ilmestyy neljästi tämän vuoden aikana. Toistaiseksi tuotekuvasto puolella on konsolipeleistä ainoastaan käytettyjen pelien listat.

Toimituksessamme on tapahtunut pari muutosta edellisen numeron jälkeen: Tomi Korhonen (toimituksemme ilopilleri?) on jättäytynyt toimituksesta pois ja hänen tilalleen on tullut Heikki Mikkola, joka jatkossa pyrkii kirjoittamaan peli-arvosteluja lähinnä PC - peleistä, sekä kirjoittamaan artikkeleita, mm. Uutta ja Ihmeellistä palstaa. Koska "Hessu" ei ole vielä oikein nk. "kärryillä" pelimaailman tapahtumista, on Uutta ja Ihmeellistä toistaiseksi minun hoidettavanani.

Lehtemme ulkomuoto on kokenut muutamia muutoksia, lähinnä kosmeettisia, mutta toivomme, että lukijat pitävät uudesta tyylistä aiempaa enemmän. Kuvien suhteen muutoksen pitäisi olla tulossa kun saamme paremman scannerin toimituksen käyttöön. Käytännössä tämän pitäisi muutenkin helpottaa lehden aikataulua, niin että lehti olisi vihdoinkin ajoissa lukijoilla, eli aina kuun puolenvälin paikkeilla. Heinäkuun lehti nimittäin myöhästyi juuri kuvien asemoinnin takia.

Amiga 1200 - malli alkaa pikkuhiljaa yleistyä Suomessakin, mutta toistaiseksi kyseisen laitteen pelit ovat COM 2001 OY:n puolella toimitustavaraa, eli peli hankitaan vasta kun asiakas on sen tilannut ja normaali toimitusaika on noin kaksi viikkoa. Kuten tuotekuvaston puolella on nähtävissä, on sama käytäntö myös voimassa vanhempien pelien suhteen. Kaikkia pelejä on nimittäin mahdotonta pitää varastossa.

Ensimmäisten Com Clubiin liittyjien kohdalla tilanne on se, että jäsenyys tulisi uusia, mikäli aikoo jatkaa lehtemme lukemista. Kätevimmin tämä käynee leikkaamalla takakannessa oleva kuponki irti ja lähettämällä se COM 2001 OY:ön. Kun uusi Com Club lasku on maksettu, jatkuu jäsenyys automaattisesti seuraavalla vuodella eteen päin. Myös Soittamalla COM 2001 OY:ön voi jatkaa jäsenyyttään.

Tässä tätä näpytellessäni on vasta 22.7, mutta oma osuuteni lehdestä alkaa olla kohta painovalmiina. Todennäköisesti muut toimittajammekin saavat osuutensa nyt ajoissa valmiiksi, niin että tämä numero olisi ajoissa lukijoilla. Toivossa on hyvä elää. (Sanoi lapamato) Huomisen jälkeen lähden ansaitulle kesälomalle.

J. Uhlgren

COM CLUB - TOIMITUS:

Päätoimittaja:

Juha Holtinkoski

Vastaava Päätoimittaja:

Jukka Uhlgren

Toimittajat:

Iiro Itämies

Mika Haarahiltunen

Tomi Korhonen

Tommi Pajari

Toimituksen Osoite:

Com Club
PL 536
90101 OULU

Sisällysluettelo Com Club 8/93

Artikkelit:

Peliarvostelut:

Amiga:

PC:

Gameboy:

Megadrive:

Mega-CD:

Nintendo 8 - bittinen:

Super Nintendo:

Lynx:

Tuotekuvasto:

Julkaisija:

Suomen Pelimafia Oy

Toimituksen osoite:
COM CLUB
PL 536
90101 OULU

Tärkeää tietoa !!

- Postimyynti on yksi kätevimmistä ja usein myös edullisimmista tavoista ostaa tiettyjä erikoistuotteita, ja siksi jokaisen postimyyntiasiakkaan olisi hyvä tietää postimyynnin yleinen luonne ja lainmukaiset säädökset.
- Postimyynnistä tilatut tuotteet toimitetaan tavallisesti postiennakolla, jolloin tuotteen/tuotteiden hinta maksetaan postiin tavaraa noudettaessa. COM 2001 Oy hyväksyy maksuvälineiksi postimyynnissä myös seuraavat maksuaikakortit: Visa, OK, Eurocard ja Mastercard. Asiakkaiden, jotka haluavat maksaa tilauksen näillä korteilla, on ilmoitettava se tilaushetkellä ja kerrottava kortin numero- ja voimassaolotietojen lisäksi kortinhaltijan nimi ja osoite. COM 2001 Oy pidättää oikeuden toimittaa maksuaikakortilla tehdyn tilauksen postiennakkona, mikäli Luottokunta ei anna varmennusta kyseiseen tapahtumaan.
- Postimyynnissä tuotteiden hintoihin lisätään toimituskulut, joka käsittää Postin perimät maksut: mahdollinen postiennakkomaksu ja postimaksu sekä lähetyksen pakkaamisesta aiheutuneet kulut: työ ja pakkausmateriaalit. COM 2001 Oy perii toimituskuluja lähetyksen painosta, koosta ja toimitusnopeudesta riippuen 30-100 mk. Tietokone- ja konsolipelien toimituskulut ovat 30 tai 35 mk pelin koosta ja painosta riippuen. Isommista tuotteista kuten Megadrivestä perimme toimituskuluja 40 mk tai enemmän. COM 2001 Oy pystyy toimittamaan tilatut tuotteet myös pikalähetyksenä Postin kautta, jolloin tuote on asiakkaalla seuraavan päivän kuluessa (ei kuitenkaan sunnuntai). Pikalähetyksistä perimme normaalien toimituskulujen lisäksi 30 mk tai enemmän riippuen lähetyksen koosta ja painosta. Postin pikapalvelua ei ole saatavissa kaikkealle Suomeen.
- Postimyyntiasiakkaan oikeusturva on erittäin laaja ja kattava. Asiakkaalla on lähetyksen lunastamispäivästä lukien seitsemän vuorokauden täysi palautusoikeus, ellei hän ole tuotteeseen tyytyväinen, mutta palautettavan tuotteen *on oltava uutta vastaavassa kunnossa* eli jos tulet palauttamaan tuotteen älä käytä sitä. Jos palautat tuotteet, voit ilmoittaa Postissa, että kyseessä on asiakaspalautuslähetys, jolloin asiakkaan ei tarvitse maksaa postimaksua. Tuotteita palautettaessa COM 2001 Oy:öön on paketin sisällä oltava paperilla lähettäjän yhteystiedot ja palautuksen tarkoitus ja *kopio postista lunastaessasi saamasta kuitista*. Palautamme helmikuun alusta lähtien meille palautetut tuotteet käsittelemättä asiakkaalle, ellei yllä olevia palautuksia koskevia sääntöjä ole noudatettu. Mikäli asiakas haluaa saada hyvityksen tuotteesta, joka on lähetetty takaisin COM 2001 Oy:öön seitsemän päivän sisällä lunastamispäivästä, on asiakkaan toimitettava myös pankkiyhteystiedot, jonne rahat voidaan tilittää 30 päivän kuluessa siitä, kun palautuslähetys on käsitelty COM 2001 Oy:ssä.
- COM 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa tässä hinnastossa mainittuja hintoja. Kaikkia luettelossa olevia tuotteita ei ollut julkaistu luettelon mennessä painoon. COM 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa erikseen asiakkaalle ilmoittamatta ennakkotilaukseen jätettyjen tuotteiden hintoja.
- Super Nintendo, Nintendo, Gameboy, Megaman, Mario ja useat muut tuotteet ovat Nintendon rekisteröimiä tavaramerkkejä. COM 2001 Oy ei ole Nintendon valtuuttama maahantuoja. Action 52 ei ole Nintendon lisensioima tuote. Muut tuotteet ovat valmistajiensa rekisteröimiä tavaramerkkejä.
- Tämän kuvaston julkaisijana toimii Suomen Pelimafia Oy.

COM 2001 OY
PL 536, 90101 Oulu
PUH: 981-336644
FAX: 981-337722
Avoinna Ma-Pe 9-20 ja La 10-15

Kysy ja Vastaa

Nyt näitä kysymyksiä onkin tullut jo kiitettävästi, joten kiitos vain lukijoillemme aktiivisuudesta. Ja asiaan.

Moi !

Tässä olisi muutama kysymys kun niitä kerran kaipasittekin:
1) Miksette ilmoita seuraavan lehden ilmestymispäivää edellisessä lehdessänne?
2) Miksette pidä enemmän kilpailuja lehdessänne?
3) Miksi esimerkiksi Super Nintendon arvosteluja on enemmän aina kuin PC:n ?
4) Tuleeko PC:lle Desert Strike, Body Blows, Abandoned Places 2, Addams Family 2, Chaos Engine, First Samurai 2, Jaguar XJ220, Liverpool, Sensible Soccer, Pinball Fantasies, Goal, Alien 3, Alien Breed? Ja jos tulee, niin koska?
5) Tuleeko Com Clubille omaa purkkia koskaan? Jos tulee, niin milloin?
6) Käännetäänkö Jurassic Park myös PC-versioksi?
7) Koska Pirates Gold tulee PC:lle ?
8) Saako palstallanne kysyä ohjeita peleihin?
9) Voiko kysymyspalstan kysymykset ja kilpailujen vastaukset lähettää samassa kuoressa ?
PS: Julkaiskaa kaikki

Vastaukset: Emme voineet kaikkia kysymyksiä julkaista, vaikkakin ehdotukset julisteista ja sarjakuvista on pistetty korvan taakse. Ehkä joskus myöhemmin...
1) Emme aina ole varmoja itsekään milloin lehti tulee painosta. Tavoitteena olisi kuitenkin saada lehden aikataulu siten tasapainoon, että se olisi lukijoilla hieman kuukauden puolen välin jälkeen.
2) Yksi kilpailu lehden numeroa kohden olisi riittävä tahti ja tähän pyrimmekin jatkossa.
3) Kun Tommi Pajari vastaa PC:n, Megadriven ja toisinaan myös Amigan peliarvosteluista, ei hän aina jaksa pelata kymmentä PC - peliä läpi yhtä lehden numeroa varten. Jukka Uhlgren vastaa periaatteessa ainoastaan Super Nintendon peliarvosteluista ja SNES:in pelit ovat huomattavasti PC-pelejä simppelimpiä, niiden "kovalevylle installoinnissa" ja ohjekirjaan tutustumisessa ei mene kolmea vuorokautta.
4) Sensible Soccer on jo julkaistu. Tulossa ovat ainakin Abandoned Places 2 ja Chaos Engine, muista peleistä valmistajat eivät ole vihjanneet mitään tähän mennessä. Pinball Dreams on julkaistu - Fantasies tulee todennäköisesti sitten myöhemmin.
5) Näillä näkymin ei.
6) Ei välttämättä.
7) Microprosen mukaan kesäkuussa - 93. Tätä kirjoittaessani on kylläkin heinäkuun 15 - niin että se sitten Microprosen lupauksista.
8) Pelivinkit ja ohjeet pyrimme pitämään Pelilinjojen puolella, sillä tämä palsta hukkuisi muuten erilaisiin pelivinkki pyyntöihin, eikä näitä kysymyksiä voitaisi julkaista lainkaan. Ehkä myöhemmin laitamme pelivinkkipalstan lehteemme, mikäli lukijat niin vain haluavat.
9) Kyllä voi.

Seuraavaksi lyhyt kirje nimettömältä henkilöltä:
Kysymys:Tuleeko Street Fighter II koskaan Megadrivelle ja jos tulee, niin milloin ?

Vastaus: Street Fighter II Champion Edition julkaistaan joskus syksyllä - tarkkaa päivämäärää ei ole vielä tiedossa, mutta kyllä se valmistajan mukaan vielä Megadrivelläkin nähdään.

Hei vaan, tässä muutama kysymys teille:
1) Onko amigalle tullut/tulossa Sensible World Soccer, joka oli joskus listalla. Onko siinä mitä eroa Sensible Soccer 2:seen?
2) Miksi jäsentarjouksissa ei ole Gameboyn pelejä ?

Ja tässä tulevat vastaukset:
1) Sensible World Soccer on tulossa elo/syyskuussa ja on siis virallinen Sensible Soccerin jatko-osa. Sensible Soccer v1.1 on

myyty nimellä Sensible Soccer II, sillä pelihän on huomattavasti parantunut aikaisemmasta versiosta.
2) Gameboyn omistajien osuus Com Clubin jäsenistä on ollut tähän mennessä yksi pienimmistä. Niin Nintendon, Amigan, PC:n, Super Nintendon, kuin Megadriven omistajia on enemmän. Pyrimme kuitenkin jatkossa tarjoamaan myös Gameboyn omistajille parempia etuja.

Ja tässä tulee sitten liuta kysymyksiä eri Super Nintendon omistajilta:
1) Mitä tappelupelejä Super Nintendolle on? Mikä niistä on paras? Onko niitä käytettynä?
2) Mikä peli on Super Mario All Stars?
3) Milloin Super Megaman julkaistaan? Entä Final Fight II ja Top Gear II ?
4) Onko USA:lainen Super Nintendo todella nopeampi kuin tavallinen ?
5) Toimiiko Star Fox adapterin avulla Super Nintendossa?

Ja vastaukset:
1) Tappelupelit ovat arvostelussa tässä lehdessä. käytettyjen pelien lista löytyy lehden lopusta ja jatkossa myös Pelilinjoilta.
2) Kyseessä on Nintendon 8 - bittiselle laitteelle ilmestyneet pelit: Super Mario Bros I ja II ja III, sekä lisäksi nk. "The lost levels". Pelin pitäisi tulla markkinoille elo/syyskuussa. Grafiikka on uusittu Super Nintendon standardien mukaisesti, joten ennakkotietojen mukaan kyseessä on Super Nintendon ehkä kysytyin peli tämän vuoden puolella.
3) Super Megaman julkaistaan joulukuussa, Top Gear II syksyn aikana ja Final Fight II elokuun 12. päivä.
4) Jenkkikone on n. 17 % nopeampi kuin Eurooppalainen, mikä johtuu televisiojärjestelmän eroavaisuuksista: PAL - liitäntä ei yksinkertaisesti pysty kuvaa pyörittämään yhtä nopeasti.
5) Toimii Universal Adapterin uusimman version kanssa. Muutamien Super Nintendojen kanssa on ollut yhteensopivuus ongelmia, mutta suurimmassa osassa toimii moitteetta.

Ja sitten Lynxin omistajan kirje:
Miksi M. Haarahiltunen antaa 2 naamaa liian hyviä arvosteluita Lynxin peleille. Minulla on ollut Game Boy, Game Gear ja nyt Lynx ja Lynxin pelit ovat aivan avuttomia verrattuna muiden käsikonsoleiden peleihin. Ja kuka arvosteli Lynxin Batman Returnsin? On kyllä hieman... Itse pääsin ensimmäisen kentän ensimmäistä kertaa läpi kääntämällä ruudun väärinpäin ja hyppimällä ilman järkeä. Muutenkin peli on aivan kauhea. Lehdessä älkää julkaisko samaa kuvaa kahdesti (Maniac Mansion 2), eikä mitään 4 sivun pituisia maksiarvosteluja. Älkääkä selittäkö pelin juonta koko arvostelua, vaan keskittykää tärkeämpiin asioihin, kuten esim. pelattavuuteen.

Kunnioittavasti teidän:
Arska

Hyvä Arska:
M. Haarahiltusen puolesta vastaamme, että hän on yrittänyt olla erittäin kriittinen ja puolueeton peliarvosteluja tehdessään. Lynxin pelejä verrataan Lynxin peleihin - ei missään nimessä esim. Gameboyn peleihin (mikäli näin ei olisi, Lynxin pelit saisivat todennäköisesti vielä muutaman naaman lisää - NE VÄRIT...!). Olisi mielenkiintoista tietää, mitä pelejä teillä itsellänne on - eli mitkä pelit ovat mielestänne liikaa pisteitä saaneet.
Batman Returns-pelistä taas oli lyhyehkö KUVAUS (ei missään nimessä ARVOSTELU) jo niinkin varhain kuin numerossa 2 / 92. Lehden tekijät olivat yhtä lukuunottamatta eri tyypit kuin nykypäivänä, ja lisäksi lehden toiminta-ajatus oli melkeinpä pelkästään tuotekuvastopohjainen, joten näitä "arvosteluita" kannattaakin lukea pilke silmäkulmassa (eihän silloin jaeltu edes pallukoita hyvyyden tai huonouden merkiksi).
Sitten vielä yleisemmin peliarvosteluista Arskalle (miksei muillekin): Juoni on mielestämme yksi tärkeimmistä pelin osa-alueista. Siitähän se kaikki lähtee. Uskoaksemme kaikki ovat kiinnostuneita siitä, mistä peli ylipäätänsä kertoo, joten tuomme jatkossakin juonen esille. Seuraavaksi tulevat sitten pelin käytännön ominaisuudet. Ostaako kukaan peliä sen takia, että grafiikka tai pelattavuus ovat erinomaiset, mutta juonta ei ole olemassakaan?
Pidemmät (yli kahden sivun) arvostelut on otettu mukaan yleisön (lukijoidemme) pyynnöstä, ja niitä tehdään vain, mikäli peli sitä edellyttää.

Kirjeitä voi jatkossakin lähettää osoitteella:
Kysy ja Vastaa/COM CLUB, PL 536,
90101 OULU

Vuoden 1993 Suosituimmat pelit

AMIGA

1. Hockey League Simulator	(1)
2. Desert Strike	(4)
3. Chaos Engine	(2)
4. Sensible Soccer v1.1	(3)
5. Street Fighter II	(5)
6. Lemmings II The tribes	(6)
7. Wing Commander	(7)
8. Indiana Jones IV Adventure	(8)
9. Super Frog	(-)
10. Darkseed	(10)

Amigan Desert Strike on jatkanut räjähdysmäistä nousuaan kohti kärkeä ja se on ainoa peli, jonka suosio saattaa uhata Hockey League Simulatorin 1. sijaa. Wayne Gretzky Hockey II jäi tällä kertaa pois listalta, saapa nähdä vieläkö se sinne palaa. Mielenkiintoinen uutuus on Team-17 peli Super Frog, joka on ohittanut jopa Darkseedin.

NINTENDO 8-BITT

1. Action 52	(1)
2. Megaman V	(2)
3. Captain Comic	(3)
4. Gold Medal Challenge	(6)
5. Simpsons IV: Bartman meets	(8)
6. Toki	(5)
7. Joe & Mac Caveman Ninjas	(6)
8. Turtles III	(7)
9. Felix the Cat	(9)
10. Tiny Toons	(-)

Tiny Toons on palannut listalle jälleen. Tekeeköhän sen jatko-osa saman...

NINTENDO GAMEBOY

1. Super Mario Land II	(1)
2. Megaman III	(2)
3. Home Alone II	(3)
4. Flintstones	(4)
5. Hit the Ice	(5)
6. Double Dragon III	(6)
7. Darkwing Duck	(-)
8. Blades of Steel	(7)
9. Super Mario Land	(8)
10. Tiny Toons	(10)

Ei muutoksia listan kärjessä, mutta kuten aikaisemmin jo ennustimme, on Darkwing Duck, Varjoankka, tullut listalle. Looney Tunes poistui tämän johdosta 10 kärjestä.

SUPER NINTENDO

1. Star Fox	(1)
2. NHLPA Hockey 93	(3)
3. Street Fighter II	(2)
4. Mickey Mouse: MagicalQuest	(4)
5. Tiny Toons	(5)
6. Super Star Wars	(6)
7. Desert Strike	(10)
8. Turtles IV	(8)
9. Mario Kart	(7)
10. Alien III	(-)

Myös Super Nintendon osalta on Desert Strike huimassa nousussa, Alien III puolestaan syrjäytti Wing Commanderin, joka ehti listalla olla peräti seitsemän kuukauden ajan. Mario Kart alkaa myös pian olla menneen talven lumia - saa nähdä milloin uudet pelit tulevat sen tilalle.

PC

1.	Wayne Gretzky Hockey 3	(1)
2.	Hockey League Simulator II	(2)
3.	Classic Adventure	(3)
4.	X-Wing	(4)
5.	Ultima Underworld II	(5)
6.	Star Control II	(6)
7.	Unlimited Adventures	(-)
8.	Space Quest V	(7)
9.	Ultima VII Part II	(9)
10.	Empire Deluxe	(10)

Hienoinen yllätys on tällä kertaa se, että sekä Eye of the Beholder III, että Lemmings II The Tribes jäivät listan ulkopuolelle. Niukasti tosin, mutta kumminkin. Kultalaatikkopelien teko kiehtoo ilmeisesti monia, muuten ei voi Unlimited Adventuresin suosiota selittää. Empire Deluxe palasi listalle kuukauden tauon jälkeen.

MEGADRIVE

1.	Streets of Rage II	(1)
2.	Sonic the Hedgehog II	(2)
3.	NHL PA 93 Hockey	(3)
4.	Menacer	(4)
5.	Road Rash II	(5)
6.	Ecco the Dolphin	(7)
7.	World of Illusion	(6)
8.	Flashback	(-)
9.	Terminator 2: Arcade Game	(8)
10.	Battletoads	(9)

Uskaltaisinpa veikata, että seuraavan kerran tätä lukiessanne on NHLPA 93 Hockey ohittanut Sonic II:sen. Toinen veikkaus on, että Jungle Strike, Desert Striken jatko-osa tullaan myös näkemään listoilla, tällä kertaa se jäi nippa nappa listalta.

ATARI LYNX

1.	Toki	(1)
2.	Hockey	(2)
3.	Dracula	(4)
4.	Batman Returns	(5)
5.	Steel Talons	(3)
6.	Blue Lighting	(6)
7.	Shadow of the Beast	(7)
8.	Crystal Mines II	(8)
9.	Electrocops	(9)
10.	Bill and Ted's Excellent Adv	(-)

Dracula on jatkanut nousuaan ja on jo päässyt kolmannelle sijalle. Pit Fighter jäi jo hieman vanhemman pelin: Bill & Ted's Excellent Adventuren taakse - johtuisikohan siitä, että kyseinen elokuva esitettiin Suomessa töllöttimessä jonkin aikaa sitten ?

MEGA-CD

1.	Jaguar XJ220 Euro	(-)
2.	Final Fight USA	(-)
3.	Sherlock Holmes Euro	(-)
4.	Batman Returns USA	(-)
5.	Black Hole Assault Euro	(-)

Mega-CD:n peleistä on toistaiseksi vain viiden kärki mukana, sillä pelejäkään ei ole julkaistu kuin parisen kymmentä. Jatkossa tullaan varmasti tämänkin laitteen osalta laajentamaan 10 suosituimman pelin listaksi.

Oheiset tiedot perustuvat COM 2001 OY:n vuoden 1993 myyntitilastoihin 31.7.1993 mennessä. Pelin nimen perässä oleva luku tarkoittaa sijoitusta edellisen kuukauden listalla.

Piratismi Konsoleita ja Tietokoneita Vastaan:

Osa lukijoistamme on toivonut meiltä "juttua piratisimista", joten tässä sitten tulee artikkeli asiasta.

Kukapa ei tietäisi mitä piratismi tarkoittaa tällä alalla? Kuten kaikki tietävät on pelistä varmuuskopion ottaminen sallittua, mutta jo tietokonepelien kopiointi kaverilta toiselle laitonta tomintaa. Teolla rikotaan tekijänoikeuslakeja, minkä vuoksi Englannissa on perustettu yritys taistelemaan piratismia vastaan. Suomessa vastaavaa toimintaa ei ole, mutta rikospoliisi voi periaatteessa toimia piraatteja vastaan tekijänoikeuslain nojalla.

Tietokonepelien piratismia harrastavat perustelevat "harrastustaan" sillä, että pelien hinnat ovat niin korkeita. Myönnetään, ettei millään kymmenen markan viikkorahalla kovin usein osteta kolmatta sataa maksavia pelejä.

Nykyään pelejä ohjelmoimassa on useita eri ohjelmoijia, jotka kaikki luonnollisesti vaativat työstä palkkaa - eihän sitä syömättäkään elä. Ohjelmointityö saattaa pahimmassa tapauksessa kestää yli vuoden. Kun lasketaan päälle vielä valmistuskustannukset, eli ohjekirjat, pakkaukset ja muut kulut, täytyy pelin julkaisijalle jäädä jonkin verran voittoakin pelistä. Kun vielä piratismi lohkaisee ison palasen pelin myynnistä ja peliä pitäisi vielä mainostaakin.

Piratismia suosivat nakertavat loppujen lopuksi omaa jalansijaansa. Amiga 500:sen ylpeänä omistajan on ikävä katsoa kuinka ohjelmointitalo toisensa jälkeen kieltäytyy tekemästä pelejä amigalle - pelien valmistaminen ei kannata kun piratismi ehtii syödä myynnin nollaan. Tähän mennessä mm. Sierra, Westwood Studios (Legend of Kyrandia), Maxis ja Bethesda Softworks ovat lakanneet toistaiseksi tuottamasta amigan pelejä. Maxis tosin jatkaa Amiga 1200:sen parissa, joten ihan menetetty ei peli vielä ole.

Nyt tietysti PC:n omistajat naureskelevat, ettei näin voi käydä heidän koneensa kohdalla. Vannomaan en mene, mutta kyllä PC - pelien valmistajatkin ovat alkaneet hiljalleen tuottaa CD - ROM - pelejä ja ohjelmia, joita on periaatteessa normaalia vaikeampi piraattien kopioida.

Konsolipuolella piratismi on hieman toisen tyylistä. Piraattikopiot tutuista peleistä tunnistaa yleensä siitä, ettei pelien kannessa ole esim. Segan tai Nintendon Seal of Quality tunnusta. Koska piraattikopioita valmistavat yritykset eivät uhraa aikaa pelin suunnitteluun, eivät heidän kulunsa ole niin suuret ja he pystyvät siten myymään pelinsä halvemmalla.

Piraattikopioiden pelaamisessa on kuitenkin yleensä ongelmia. Kun pelistä puuttuvat ohjeet, on läpipelaaminen työn ja tuskan takana, varsinkin monimutkaisissa rooli/strategia/seikkailu - pelien osalta. Konsolipelithän ovat usein niin helppoja, ettei ohjeita juuri tarvita, mutta konsolikoneen omistajien ongelma on se, että huonolaatuinen piraattikopio saattaa pahimmassa tapauksessa rikkoa koko konsolin. Jossain Kiinassa tai Taiwanissa halvan työvoiman kera teetetyt pelit eivät nimittäin joudu minkäänlaisen tuotetarkkailun kohteeksi. Eikä mikään takuu korvaa tällä tavalla rikkoutunutta laitetta.

Piratismi on monen mielestä ehkä kannattavaa, mutta on ilahduttava kuulla, että joku esim. aikoo käräyttää piraattikopioita myyvän henkilön. Itsekin nuorempana ko. alaa harrastaneena olen myöhemmin päätynyt siihen tulokseen, että jos peli on hyvä - kannattaa ostaa se. Siten se valmistaja tekee toisenkin yhtä hyvän pelin.

J.Uhlgren

Rooli & Strategia

Roolipeli rintamalla eletään hieman hiljaisempia aikoja, mutta muutamia uutuuksia toki aina ilmaantuu markkinoille. Megadriven *Shining Force* on uuden uutukainen, Shining in Darkness - pelin jatko-osa. Saa sitten nähdä onko peli mistä kotoisin.

Amigan ja PC:n omistajat pääsevät vihdoinkin Arkanian maailman pariin pelissä: *Blade of Destiny*. Tätä peliä onkin jo jonkin aikaa ehditty odottaa. Amiga 1200 versiona on puolestaan ilmestynyt *Ishar*, joka on lähinnä tunnettu erikoisesta hahmojen käyttäytymisestä. Peli oli ensimmäinen, jossa NPC:t saattoivat ystävystyä keskenään. Kun pelaaja sitten halusi potkia jonkin jässiköistä pellolle, saattoivat NPC:t pistää hanttiin ja todeta, ettei "meidän kamua" saa lempata. Sama käytäntöhän tuli voimaan myös Treasures of Savage Frontier - kultalaatikkopelissä. Ko. pelillä on hyvät mahdollisuudet jäädä pelimaailman historiaan viimeisenä julkaistuna kultalaatikkopelinä. Unlimited Adventures - pelinteko-ohjelma kun on saanut sen verran suuren suosion, että jokainen PC:n omistaja varmaankin tekee kohta omat seikkailunsa tällä editorilla.

Super Nintendollekin on julkaistu uusi roolipeli: *Super Ninja Boy* (= nimen perusteella en kyllä olisi uskonut.) Peli on kuitenkin erikoinen roolipeliksi, sillä taistelut ovat reaaliaikaisia ja hahmon kykyjen lisäksi myös pelaajan reaktionopeus vaikuttaa suorituksen tasoon. Toinen erikoisuus pelissä on se, että pelaajia voi olla seikkailussa mukana kaksi. Jippii... ensimmäinen kahden pelattava roolipeli.

Strategiapelien puolella on konsolien osalta ollut hiljaista, mutta tietokoneista varsinkin PC on saanut osakseen hillittömän pinon uusia strategiapelejä:

Toinen maailmansota on aina kiehtonut ihmismieliä - historian aikana ei yhtä veristä sotaa ole käyty aiemmin, eikä vielä toistaiseksi sen jälkeenkään. Aiheesta on tehty lukemattomia määriä strategiapelejä, osa parempia, osa huonompia. SSI:n Storm Across Europe oli aikoinaan loistava peli, mutta nyt SSI yrittää uudelleen *Clash of Steel* - pelin myötä. Oman osuutensa markkinoista vie kuitenkin varmasti myös *High Command*, joka on myös koko toisen maailmansodan ajan kattava strategiapeli. High Commandin tekijäryhmä on sama kuin V for Victory - sarjassa, joten peli tukee Super VGA Näyttöä ja ainakin grafiikka on parhaasta päästä.

Tästähän luonnollisesti muistuukin mieleen, että V for Victory sarja on saanut jo kolmannen osan, joka keskittyy Arnheimin taistelun lähistöön. *V for Victory III* onkin jo ollut aika suosittu, johtuen ilmeisesti aikaisempien osien saamasta suosiosta.

Toinen paljon huomiota herättänyt aikakausi on Napoleonin valtakausi Euroopassa. Tästä ajasta on nyt Microprose tehnyt strategiapelin *Fields of Glory*, jota on ulkomaisissa lehdissä kovasti ylistetty realistiseksi. Tämän lisäksi on markkinoille tullut kokoelma *Napoleonics*, jossa on kolme Napoleonin aikaista taistelua, komentajan omista silmistä kuvattuna. Näissä peleissä käskyjen perille meno ei aina ole taattu mikäli vihollinen katkaisee lähetin reitin.

Lähiaikoina tulossa olevia strategiapelejä on jokunen, mm. Sid Meier aikoo tehdä oman versionsa Yhdysvaltain sisällissodasta - itse ainakin odotan innolla. Tajuaisi mies vain tällä kertaa tehdä peliin monen pelaajan mahdollisuuden. Civilization kun olisi ollut maailman paras peli mikäli siinä olisi voinut olla neljä pelaajaa tai edes kaksi.

Lord Finish

Uutta ja Ihmeellistä

Heinäkuu on perinteisesti ollut hiljaista aikaa pelimarkkinoilla, samoin elokuun alku. Uusia pelejä on silti tullut kiitettävästi jo kesäkuun aikana.

Tietokonerintamalla PC - koneet jylläävät: Microprose on (kerrankin ajallaan) julkaissut pelit Return of the Phantom ja Fields of Glory. Näistä ensimmäinen on Rex Nebular - tyyliin toteutettu seikkailupeli Oopperan Kummituksesta ja jälkimmäinen strategiapeli Napoleonin ajalta.

LucasArts puolestaan heitti X-Wingistä riippuvuusoireita saaneille Imperial Pursuit lisälevykkeen markkinoille. Lisää tehtäviä, mahdollisuus lentää uusilla aluksilla. (Jos tämä lehti ei valmistu ajoissa, johtuu se vain ja ainoastaan siitä, että Pajari pelailee X-Wingin datalevykettä päivät pitkät.)

Muita uutuuksia PC:lle ovat: Beauty and the Beast, Blue Force, Clash of Steel, High Command, Lost Vikings ja Prince of Persia II. Kokoelmista mainittakoon Sid Meier Compilation (Covert Action, Pirates, Railroad Tycoon) ja Space Quest Quad Pack (I-IV).

Amigan omistajatkin voivat pikkuhiljaa ryömiä takaisin luolistansa ja alkaa pelaamaan, sillä GOAL !, Dino Dinin uusin jalkapallopeli (=Kick Off 3) on vihdoinkin tullut. Ensi näkemältä tuntuu, että peliä joutuu opettelemaan vaikka Kick Off 2:sta onkin tullut jonkin verran tahkottua. Tosin Pajari tuppasi yleensä voittamaan ottelut.

Muita uutuuksia ovat mm. Amos Pron Compiler, Campaign - pelin tehtävä levyke, Lost Vikings, Sink or Swim ja Syndicate. Mielenkiintoinen uutuus on Sim Life, joka julkaistiin vain A1200 versiona. Näinköhän Maxiskin lakkaa tekemästä pelejä perusamigalle? Space Legends on myös mielenkiintoinen kokoelma, jossa on Wing Commander, Megatraveller ja Elite plus.

Konsolipuolella uutuuksia on myös tipahdellut tiuhaan tahtiin, lähinnä kuitenkin 16 - bittisille koneille.

Super Nintendo sai kunnian olla ensimmäinen laite, jolle Lost Vikings - älypeli julkaistiin, sinänsä mielenkiintoinen peli. SNES:in Battletoadsia on varmasti odotettu, sen verran kysytty tuntuu peli olevan. Muita uutuuksia puolestaan ovat mm. seuraavat: Blues Brothers, Super Ninja Boy, Road Riot, sekä tappelupelit: Combatribes, Sonic Blastman ja Street Combat.

Megadrivelle on jenkeissä (Genesis) julkaistu lukuisia pelejä, mutta ongelmaksi muodostuu se, että Segan itsensä julkaisemat pelit eivät toimi Euroopassa normaalisti, koska niihin on asetettu purkukoodi, joka estää pelaamasta peliä muulla kuin Sega Genesiksellä. Typerä homma: Miksi eurooppalaisten täytyy odottaa huipputitteleitä vuoden verran ennen kuin pääsevät peliä pelaamaan? Megadriven euroopan version uusimmat pelit ovat kuitenkin: Another World, sekä jatko-osa Flashback, Mutant League Football, Sunset Riders ja Cyborg Justice, joka on Pajarin mukaan u-s-k-o-m-a-t-t-o-m-a-n hyvä tappelupeli. Eikä Jungle Strikea sovi unohtaa...

Nintendon Gameboyn peleistä uusimmat ovat puolestaan: Milon's Secret Castle, F-15 Strike Eagle, Battletoads II (in Raknaroks world) ja Lemmings. Näistä viimeksi mainittu on melkoinen yllätys - se on julkaistu ainoastaan Euroopassa.

Atari Lynxille taas on pitkän, todella pitkän tauon jälkeen saatu useampi uusi peli: Dinolympics on sama kuin tietokoneiden Humans peli. European Club Soccer on Lynxin tähän mennessä paras futis-peli ja Power Factor uusin räiskintäpeli.
J. Uhlgren

Postipelit Jyllää Jälleen

Reilut puoli vuotta sitten oli lehdessämme artikkeli postipeleistä Suomessa. Kun tuota harrastusta on tullut tässä työn ohessa yhä jatkettua ja lehtemme tarkoitus olisi yhä enemmän tarjota lukijoillemme tietoa pelimaailman tapahtumista, niin kirjoitamme asian tiimoilta uusimmat kuulumiset.

Postipelejähän on tähän mennessä järjestänyt, ainoana Suomessa, Midnight Sun Games, joka toimii Oulusta käsin. Niille, jotka eivät asiaa ennestään tunne, tiedotettakoon, että postipelit ovat periaatteessa monen pelaajan strategisia pelejä. Jokainen pelaaja lähettää valtionsa käskyt postitse kierroksittain MSG:lle ja he käsittelevät tiedot tietokoneellaan. Uudistetut raportit valtioiden tilasta tulevat sitten paluupostissa ja pelaaja suunnittelee käskynsä sen pohjalta. Yhteydenotot muihin pelaajien luovat hyvän pohjan liittolaisuuksille ja selkäänpuukottamisille.

Itse olen tähän mennessä osallistunut taisteluun Kruunujen Saaresta kahdesti. Ensimmäisellä kerralla tuli turpiin rankasti, mutta vahingosta viisastuneena oli Kruunujen Saaren kuninkuus tällä kertaa todella lähellä. Kamppailun hävisin äärimmäisen niukasti Postisoturin päätoimittajalle. KS onkin yksinkertainen, fantasiamaailmaan sijoittuva valloituspeli, jossa armeijat ovat armeijoita ja tuhoutuvat joko kerralla tai selviytyvät - hieman samaan tyyliin kuin Empiressä.

Tämän lisäksi olen osallistunut tähän mennessä kolmeen järjestettyyn Olympos-peliin. Kolmas peli pyörähti käyntiin vasta hetki sitten, joten siinä ollaan vielä alkutekijöissä. Naapureiden kanssa olen hyökkäämättömyyssopimuksen jo solminut, mutta sehän ei välttämättä kestä ikuisesti...

Olympos on taistelu Hellaan herruudesta. Pelin voi voittaa joko sotilaallisella ylivallalla, tai keräämällä parhaan mahdollisen sivistyksen ja parantamalla kulttuurinsa täydelliseksi. Muistuttaa ehkä hieman Civilization - peliä. Olympoksen säännöt ovat kuluneen vuoden aikana muuttuneet huomattavasti. Ensimmäinen versio nimittäin mahdollisti loputtoman talouskasvun ja kuinkas siinä kävikään? Lopussa mm. minä taistelin vihollistani vastaan urhoollisesti, mutta kun verotuloni olivat 30000 ja vihollisen yli 2 miljoonaa, päättyi peli siihen.

Olympos 2 sen sijaan oli hieman paranneltu, joskaan ei vielä lopulliseen muotoonsa. Perustamani Haadeksen (=Kuoleman jumala) Veljeskunta on ainakin vielä yksi pelin vahvimmista tekijöistä, eikä jäljellä olevia valtioita ole kuin kymmenen jäljellä. Kovia koitoksia on kuitenkin vielä edessä, sillä parhaillaan johdan liittoumaa, joka on sodassa pelin kahta voimakkainta valtiota vastaan. Haadeksen Veljeskunta sotkeutui sotaan pelastaakseen Ateenan mahtavan valtakunnan tuhoutumiselta, sillä peli olisi hävitty mikäli Ateena olisi kukistunut.

Edellä mainittujen pelien lisäksi olen osallistunut myös Austerlitz - peliin, joka on historialliseen Eurooppaan pohjautuva simulaatio. Jokainen pelaajista on yksi todellisista valtioista, esim. Varsovan Ruhtinaskunta, Tanska, Venäjä, Ranska, Marokko tai Napoli. Peli on äärimmäisen tasapainotettu, niin ettei yksikään valtio välittömästi tuhoudu pelistä. Taistelut ovat erittäin yksityiskohtaisia ja hyvin toteutettuja. Talouden hallitseminen on voiton avain. Historialliset lähtökohdat ja realismi ovat pelin valttina, mutta välillä peli tuntuu matematiikka-kilpailulta.

Asiasta enemmän kiinnostuneet voivat ottaa yhteyttä MSG:hen osoitteella:
Midnight Sun Games, PL 554, 90101 OULU
J. Uhlgren

PELIARVOSTELUISTA:

Peliarvostelujen periaate on aikaisemmasta muuttunut, sillä asiakaspalautteen perusteella vaikuttaa siltä, ettei viiden pisteen marginaali tahdo riittää. Olemmekin siksi lisänneet peliarvosteluihin myös plussat ja miinukset, niin että jokainen näkee onko jokin peli neljän pinnan arvoinen nippa nappa - vai peräti hyvin lähellä täysiä viittä pistettä. Näin on käytössä kaikkiaan 15 erilaista arvosanaa, joiden kuvaukset ohessa.

☹-	=	Tästä nyt peli ei enää kyllä huonone. Ei voi... Niin huono, että jos rupeaa miettimään miten huono, niin yht´äkkiä tajuaa miten huono, ja järki pakenee päästä.
☹	=	Kuinka ne kehtaavat tälläista roskaa edes julkaista. Ohjelmointitalon nimi on syytä panna mieleen ja muita saman firman tekeleitä kannattaa karttaa kuin ruttoa.
☹+	=	Niin no onhan tässä jo yritystä, mutta...
😐😐-	=	Tasoltaan heikohko peli. Jää alle keskiverron.
😐😐	=	Käsittämättömän keskinkertainen. Tämän kaltaisia yritelmiä mahtuu 13 tusinaan.
😐😐+	=	Hivenen tavanomaista parempi.
☺☺☺-	=	Ihan kiva peli, mutta toteutus ontuu.
☺☺☺	=	Hyvä peli, joka olisi voitu paremminkin toteuttaa.
☺☺☺+	=	Pelattava peli, mutta loppuhionta uupuu.
☺☺☺☺-	=	Tämähän on jo yllättävän hyvä! Joitakin parannuksia olisi silti suonut tehtävän.
☺☺☺☺	=	Yhdellä sanalla kuvattuna: HYVÄ
☺☺☺☺+	=	Erinomainen peli. Tämän pelin omistaja voi prameilla kavereilleen ja olla ylpeä hyvästä sijoituksestaan.
☺☺☺☺☺-	=	Hallelujah!!! Uusi kulttipeli on syntynyt. Jos tässä pelissä joitakin vikoja on, ovat ne erittäin pieniä - eivätkä millään tavoin vaikuta kiinnostukseen.
☺☺☺☺☺	=	Eihän tämä ehkä ihan täydellinen ole, mutta on se kyllä niin lähellä, että...
☺☺☺☺☺+	=	Ehkäpä tämäkään peli ei ole vielä täydellinen, mutta siltä se vaan tuntuu - tästä kun tulee jo vieroitusoireita. Yksinkertaisesti pakko pelata läpi.

Koska uusi arvostelujärjestelmä on otettu käyttöön J. Uhlgrenin kesäloman aikana, niin hänen tässä numerossa arvostelemansa pelit ovat vanhan pisteytyksen mukaisia.

Lost Vikings



Olipa kerran, kauan sitten, viikinkylä, jossa kolme iloista viikinkiä, Olaf, Erik ja Baleog asuivat. Sittenpä eräänä päivänä avaruus-alus saapui planeetalle keräämään erilaisia näytteitä vietäväksi planeettainväliseen eläintarhaan. Kuinka ollakaan - viikingit ne olivat sen verran mielenkiintoisia otuksia, että ne päätettiin ottaa mukaan matkalle tähtitarhaan. Niinpä kolme iloista viikinkiä havaitsevat olevansa vankina avaruus-aluksessa. Eipä kulu aikaakaan kun he jo päättävät lähteä takaisin kotiin, mutta se ei sitten olekaan niin helppo juttu...

Lost Vikings on hieman Lemmings - tyylinen älypeli. Kaikilla kolmella viikingillä on erilaiset kyvyt. Yksi viikingeistä voi juosta muita nopeammin ja kykenee ainoana hyppäämään esteiden ylitse. Toinen puolestaan kanniskelee mukanaan kilpeä, joka torjuu vihamielisten otusten ammukset ja hyökkäykset. Kolmas taas on ainoa, jolla on aseita: Jousi ja miekka. Tämän takia on hahmoja käytettävä yhteistyössä.

Alussa avaruusaluksesta pakeneminen ei ole sinänsä ongelmallista ja ensimmäiset tasot suorastaan opastavat pelaajaa eteen päin erilaisia vinkkejä tarjoten. Näistä käykin ilmi, esim. että ampumalla jousella nuolen katkaisijaan, saa sähköt katkaistua tai jos kilpeä pitää ylöspäin suunnattuna voi toinen viikinki hyppiä aiempaa korkeammalle. Näin menee vaan ilo omasta oivalluksesta. Olisi nuo nimittäin muuten keksinyt itsekin.

Tason selvittääkseen on kaikki viikingit ohjattava exit - merkillä varustettuun loppuun. Kaikki mahdolliset esteet on selvitettävä tieltä ennen kuin hahmot lopulta voivat jatkaa taivallusta seuraavassa tasossa.

Tasot on lisäksi jaettu nk. eri maailmoihin ja kun jonkin "maailman" kaikki tasot selvittää läpi, joutuvat pelaajan ohjastamat viikinkirukat entistä vaikeampaan paikkaan kamppailemaan hengestään. Ensimmäinen "maailma" on avaruusolioitten alus, josta tulee paeta. Grafiikka ja ongelmat ovat tyyliin sopivia. Sähkö ja laserit ovat suurimmat ongelmat.

Kun seuraavaksi pääsee esi-historialliseen aikakauteen, muuttuvat ongelmien tyypit. Luolamiehet ja pienet dinosaurukset pyrkivät ottamaan hengen pois viikingeiltä. Ja näin on jatkossakin, uusi maailma tarjoaa uusia haasteita, vaikka ongelmat välillä tuntuvat samoilta - vain uudella grafiikalla höystetyiltä. Hienoista logiikan käyttöä olisi suonut käytettävän, sillä jätti-etanat, jotka sylkevät viikinkejä ja avaimilla aukaistavat ovet eivät oikein sovellu esi-historialliseen aikakauteen.

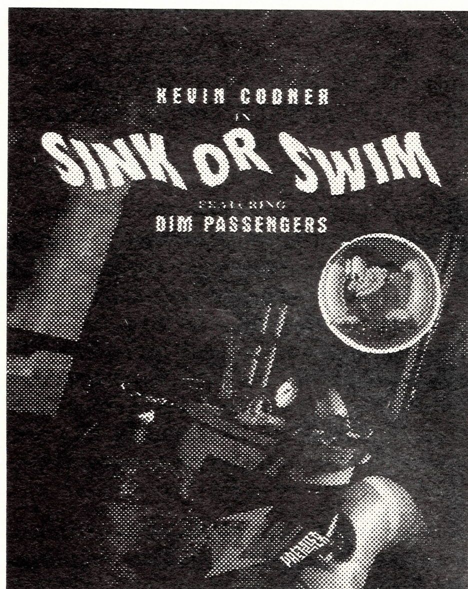
Amigan versio tästä pelistä on yllättävän hyvin toteutettu: Peli tulee kahden disketin kera, joten ainakaan pelaaja ei joudu jatkuvasti kipeyttämään rannettaan disketin vaihtamis operaatioilla. Lost Vikings on peli, jota voi suositella lämpimästi niille, jotka ovat Lemmingseihin jo kyllästyneet.

HINTA: 239,-



J. Uhlgren

Sink or Swim
Starring Kevin Codner



Zeppelin Premier on aiemmin täysin tuntematon ohjelmointitalo. Nyt tältä porukalta on kuitenkin tullut markkinoille peli: Sink or Swim, joten ehkä olisi syytä tutustua tähän peliin hieman tarkemmin näin Amiga-pelinä.

Sink or Swim on hieman Lemmings - tyylinen älypeli. Tapahtumapaikka on suuri valtamerialus, joka on ajanut karille ja on uppoamaisillaan. Kaikki matkustajat ovat paniikissa, yhtä lukuunottamatta. Kevin Codner, uppoavien laivojen sankari , on yhä järjissään ja velvollisuuden tuntoisena päättää pelastaa kaikki matkustajat laivasta. (Tai ainakin kaikki mitkä kykenee)
Itse asiassa Kevin kyllä saapuu paikan päälle sukellusveneellä, joten hän lienee veden alaisen agenttijärjestön jäsen.

Kuten jo tuli mainittua, on SS Lucifer (=laivan nimi, mielenkiintoinen valinta nimeksi sinänsä) piakkoin uppoamassa, se kun on kokeillut kestävyyttään ajamalla jäävuoreen pahki. (Titanic kai osoitti jo miten siinä käy?) Laiva uppoaa hiljalleen, ja Kevinin tulisi pelastaa pakokauhuiset matkustajat ulos ruumasta ja muista laivan tiloista. Tämä ei ole helppo homma, sillä paniikkihäiriöiset kanssamatkustajat juoksevat ilomielin vaikkapa veteen hukkumaan tai laivan koneiston sen osan alle, joka liiskaa heidät pannukakuksi.

Apunaan Kevinillä on muutamia esineitä: Mukanaan hän pitää pommeja, joiden avulla on mahdollista raivata ikävät esteet pois tieltä, niin että typerät matkustajat pääsevät turvaan laivasta. Ja esteitä kyllä piisaa. Kaikkia esteitä ei pommeilla voi raivata, joten on käytettävä hyväksi myös paikan päältä löytyviä liukuhihnoja, sekä pelastuslauttaa ja kantoraketteja, jotka nostavat yhden hukkuvan vedestä ja siten pelastavat tämän.

Pelin grafiikka on ihan normaalin näköistä, ei mitenkään erikoista. Matkustajat ja Kevin ovat pyöreitä miekkosia, (puuro on ilmeisesti maistunut kotona) jotenkin tulee mieleen, että peli olisi ehkä suunnattu hieman pienemmille lapsille. Värejä on käytetty riittävästi, mutta jotenkin yleis-sävy on yllättävän tumman väristä. Pelin äänetkään eivät ole mitenkään erikoiset, semmoista standardi pimputusta, Amiga kyllä kykenee parempaankin.

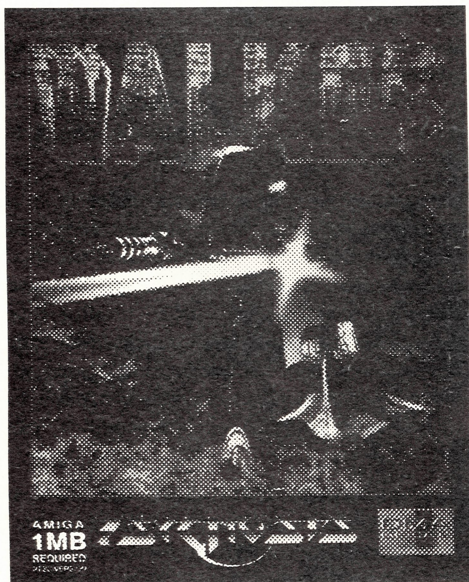
Sink or Swim on vaikeustasoltaan sopiva kyllä ihan aikuisellekin. Alussa tuntuu, ettei ihmisten pelastaminen ole edes vaikeaa, mutta annas olla kun vesi alkaa pikkuhiljaa nousemaan, saa joystickia vääntää siihen malliin, että tiukkaa tekee. Kun siihen lisätään vielä laivalla raivoavat tulipalot, erilaiset ansoina toimivat laitteet ja niin edelleen, saa pelissä töitä tehdä ennen kuin kaikki tasot on läpi pelattu. Kannattaa ehkä kokeilla jos on Lemmings II:sen pelannut läpi.

HINTA: 239,-



J. Uhlgren

Walker



Walker on DMA Designin (Lemmings I+II) uusin peli, ja tällä kertaa luvassa on puhdasta räiskintää. AG-9, koodinimeltään Walker, on valtava sotakone, voimakkailla konetykeillä ja kilvillä varustettu kuolemantuoja. Vihollisen voimat ovat onnistuneet tuhoamaan kävelijöiden tuotantotehtaat, ja palveluksessa olevista Walkereista on enää yksi jäljellä. Pelissä pelaaja ohjaa viimeistä jäljelläolevaa Walkeria, tehtävänään tuhota vihollisen neljä tukikohtaa, jotka ovat avainasemissa, ja voisivat ratkaista sodan kulun. Itse sota, jota käydään, sijoittuu tulevaisuuteen, ja aikamatkustuksen keksimisen jälkeen sodan tyyli muuttui täysin. Joukkoja lähetettiin ajassa taaksepäin tuhoamaan vihollisen tärkeitä tukikohtia ennenkuin niitä edes rakennettiin.

Walker on käytännössä erittäin nerokkaasti toteutettu räiskintäpeli. Peli etenee vaiheittain, Walkerin tuhotessa vihulaispesäkkeitä edeten oikealta vasemmalle. Hiirellä ohjataan tykkien piippuja, lukitaan maalit, ja hiirellä voi myös ampua. Walkerin liikuttamiseen käytetään joko näppäimistöä tai joystickia.

Itse suosin joystickia sekä liikuttamiseen, niin myös ampumiseen, mutta käytännössä suurimmalla osalla joystickeista ei voi niin tehdä (minulla on Terminator kranaattiohjain, ja juuri sillä on paras pelata Walkeria).

Pelin suurin tunnelmanluoja on äänipuoli. Varsinkin kun käytetään stereoita, tulee esille äänten mahtavuus. Takaapäin lähestyvä vihollinen todella kuullostaa takaapäin lähestyvältä, ja esim. kakkosradassa ilma-alusten moottorien ääni on suorastaan nerokkaasti toteutettu. Konetykkien äänet ovat myöskin erinomaiset, kuten myös sotilaiden kuolinhuudot.

Kokonaisuutena Walker on todella mahtava räiskintäpeli. Miinuksena pitänee mainita taustagrafiikkojen karuus, ja pelin periaatteellinen yksinkertaisuus, mutta pelattavuus, äänet ja mahtava ohjaussysteemi keräävät kyllä pisteet kotiin kevyesti. Eräs hassu moka, joka on päässyt sattumaan, on todella omituinen ja hupaisa. DMA Designin pojilla on nimittäin päässyt lipsahtamaan ykkösrataan pieni perspektii-vivirhe. Kentällä juoksentelevat vihollisen sotilaat ovat nimittäin noin kahden sentin kokoisia verrattuna taustalla oleviin käsittämättömän isoihin rakennuksiin, joiden pitäisi olla muka toisen maailmansodan aikainen Berliini. Kakkosradassa moka on sitten korjaantunut, eikä sitä sen jälkeen pahemmin näy.

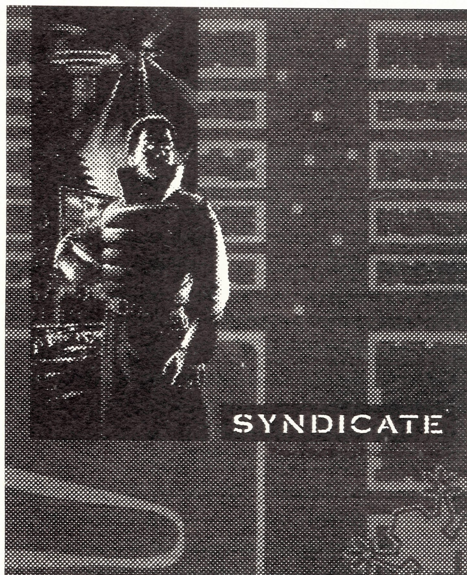
Walker on todella vaikea peli. Toisen radan loppuvastustaja tuntuu mahdottomalta varsinkin Arcade moodilla, ja muutenkin ruutu on usein täynnä tavaraa: tykkejä, sotilaita raketinheittimineen, autoja, sotilashelikoptereita, ja kaikkea muuta kuviteltavissa olevaa. Räiskintäpelien ystävät: suosittelen.

Hinta 269,-



T. Pajari

Syndicate



Kuvittele seuraavan kaltainen tilanne: Maapallon tulevaisuudessa ei enää ole hallituksia, eikä valtioita. Monikansalliset suuryhtiöt ovat kasvattaneet tuloksiaan niin kauan, että ne itse asiassa omistavat kaikki valtiot. Vain kolme suuryritystä on jäljellä, yksi Euroopassa, yksi Yhdysvalloissa ja yksi Kauko-Idässä. Tässä vaiheessa keksittiin Siru. Se voitiin laittaa ihmisen pääkoppaan, niin että ihminen jatkuvasti kuvitteli auringon paistavan ja kaikki oli niin ihanaa että...

Tämän kaltainen keksintö toimi kuin huume ja sitä myytiin jokaiselle ihmiselle. Niinpä siis rikolliset päättivät ottaa oman osuutensa voitoista ja murhasivat johtajia, ryöstivät Sirun valmistamiseen tarvittavan teknologian. Ja suuryhtiöt hajosivat. Niiden valtakuntien raunioilla vallitsee sotatila erilaisten rikollissyndikaattien taistellessa elintilasta toisiaan vastaan.

Pelaaja on erään syndikaatin johtaja ja hänellä on alussa tietty määrä agentteja käytössään. Tavoitteena on suorittaa erilaisia tehtäviä maapallolla ja onnistua näiden agenttien avulla ottamaan alueita haltuunsa. Nämä tehtävät eivät ole mitään isänmaallisia roskajuttuja, vaan puhtaasti: Salamurhia, tappoja ja muita kivoja pikku teurastustehtäviä.

Syndikaatin agentit eivät ole mitään tavallisia ihmisiä, no sir, he ovat Cyborgeja, puoliksi ihmisiä ja puoleksi koneita. Pelin edistyessä voidaan agenttien ruumiinosat korvata yhä edistyneemmällä teknologialla, mikäs sen hauskempaa. Aseistuksena heillä voi alussa olla vain haulikko tai pistooli, minkä lisäksi heillä voi olla muutamia lisälaitteita, kuten suostuttelulaite, jonka avulla voi värvätä lisää agentteja omalle puolelleen. Syndikaatilla on kuitenkin käytössään omat laboratorionsa, joissa on mahdollista luoda yhä tehokkaampia aseita, sekä muita esineitä, joita myöhemmin voi sitten käyttää hyväkseen. Kun jo alussa saa liekinheittimen käyttöönsä on peli heti muuttumassa ihanaksi. Liekinheittimellä kun ampuu vihollista, juoksentelee palava ihmissoihtu hetken aikaa ruudulla todella realistisen tuntuisesti.

Pelihahmot on kuvattu Populouksen tapaan samantyylisellä grafiikalla ja pikkuäijät säntäilevät ruudulla kuin oikeat ihmiset konsanaan. Pelin graafinen vaikutelma on synkkä, mikä sopii miljööseen vallan mainiosti. Äänet ovat miellyttävän kuuloiset muuten paitsi se "Mission Failed" digitoitu sanonta. Aseiden äänet ovat aidot, mm. haulikko on niin kuin pitääkin. Vihollista ampuessa kuuluvat kuolinkorahdukset luovat myös omalta osaltaan tunnelmaa. Cyberpunk - aiheen valinta juoneksi on todella erinomainen.

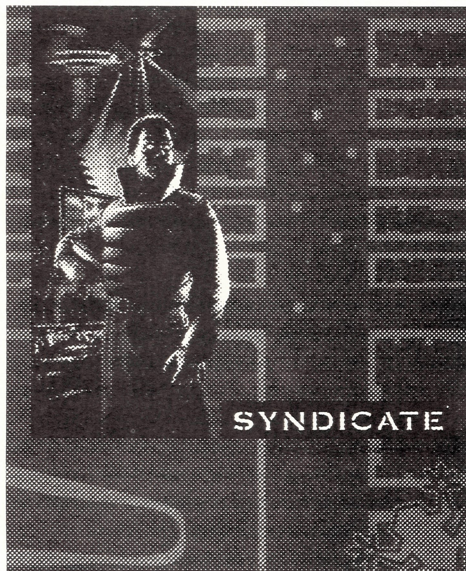
Syndicate on kerrankin omaperäinen peli, jonka tekijät ovat aikaisemmin tehneet mm. pelit: Populous ja Powermonger. Aiemmasta poiketen, Syndicatea on silti helppo pelata, mutta sitä on vaikea voittaa.

HINTA: 299,-



J. Uhlgren

Syndicate



Syndicate on Bullfrogin (Populous I + II, Powermonger) uusin peli, ja tällä kertaa on simuloitu tulevaisuuden korporaatioiden välisiä kahinoita. Nämä luonnollisesti tapahtuvat valtavien suurkaupunkien uumenissa, ollen erittäin verisiä ja armottomia.

Pelin idean peruskivenä on *siru*, joka on suosiossa ohittanut kaikki huumausaineet ja muut nautintoaineet. Siru asennetaan kohteen päähän, ja sen avulla kohteen aivokäyriä hallitaan, jolloin hän voi ohjata omia aistimuksiaan, ajatuksiaan ja tunteitaan, ja olla täten aina hyvällä tuulella, nähdä limaisen saasteen kukkina, ja omat romahtaneet kasvonpiirteensä onnellisina, ja niin edelleen.

Korporaatiot käyttävät siruja aivan toisiin tarkoituksiin. Ne asentavat myymiinsä siruihin yksikköjä, joilla voi ohjailla ihmisiä, tehden heistä aivottomia orjia, jotka tottelevat sokeasti komentoja. Korporaatiot siten saavat haltuunsa yksilöitä, jotka ovat fyysisesti kelpaavia sotilaiksi, ja siitähän syntyy mukava keitos kun sodat vielä käydään keskellä kaupunkien katuja, jossa ihmiset kävelevät rauhassa ostoksilla. Pelissä pelaaja on alhaisen tason komentaja, tehtävänään toteuttaa ylemmän tason käskyjä, ja johtaa operaatioita toisten korporaatioiden kumoamiseen.
Alueita tehtävissä on ympäri maailmankartan, ja pelissä on kolme yhtiötä kilpailemassa maailmanvallasta.

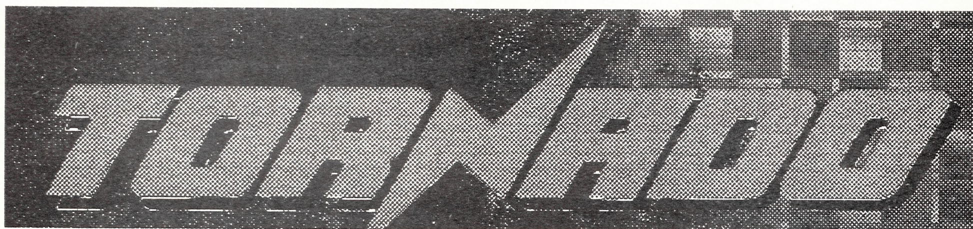
Eräs pelin parhaista puolista on kaupunkien yksityiskohtaisuus. Ihmiset kävelevät kaduilla, ja autot menevät menojaan. Tämä ei kuitenkaan ole mikään tekniikan mullistus, vaikka manuaalissa niin väitetäänkin. Muuten kaikki kaupunkeihin liittyvä on hyvin yksityiskohtaisesti kuvattu, vaikka pieniä pelattavuutta laskevia mokia on päässyt mukaan, esimerkiksi rakennusten sisälle ei näe, vaan agentti kävelee sisälle ja häviää sinne. Rakennusten sisällä tapahtuvat taistelut ovat täten pientä arvausleikkiä. Ulkopuolella taistelut taas ovat todella siistejä, veren lentäessä ympäri katuja.

Kokonaisuutena Syndicate on haastava ja hyvintoteutettu peli Bullfrogilta, ja minua kummasti kiinnostaa pelin aihepiiri enemmän kuin Kreikkalaiset jumalat. Tarkka Hi-res grafiikka on erittäin veristä ja synkkää, ja luo omalta osaltaan peliin mahtavan tunnelman (Amigan grafiikka on itse asiassa ehkä vielä siistimpää, mutta vain monitorin omistajille). AT:n omistajille on taas kerran huonoja uutisia, sillä Syndicate ei oikein pyöri niin wimpyssä koneessa. Äänikorttituki on ihan kohtalaista, eli kaikki yleisimmät kortit ovat tuettuja. Muistia pitäisi olla 4 MB.

Hinta 329,- PC
299,- Amiga



T. Pajari





(Blaa Blaa Blaa.. Eiku jaa Tornadostako? Emminäkunelentosimulaattoritonniintylsiä. No hyvä on p..kele, ei tartte hakata, minä sitten pelaan sitä Tornaatoa.)

Tornadoa on moni varmaan odotellut kuin joulua saapuvaa. Minäkin demon mahtavan nopean grafiikan nähtyäni odottelin kieli pitkällä, ja unelmoin mahtavista kampanjoista ja täydellisestä pelattavuudesta. No pikkuisen tuli nokille, sillä Tornado on todella raskas simulaattori, eikä tingi realismista tippaakaan. Nopeus on kyllä säilytetty.

Lentämisestä ei tietenkään ollut puhettakaan ennenkuin manuaalia oli plarattu. Lukemista olikin vaatimattomasti 330 sivua, ja päätinkin paneutua Tornadoon kunnolla aloittamalla sen purkamisen järjestelmällisesti. Jo paketin ulkomuoto ja manuaalin vakava koko painottivat yhtä asiaa: Tornado ei ole lelu, jota voi pelata viisi minuuttia ennen töihinlähtöä, vaan siihen on varattava aikaa viikkokaupalla. Kahteen ensimmäiseen iltaan en edes pelannut koko peliä, vaan katselin Demo-osuutta ja luin paperitiiliskiveä. Ohjeissa on kaksi todella tärkeää osaa: Koneen lentämiseen ja järjestelmien käyttöön tarvittavat näppäimet, sekä tehtävän suunnittelu, joka ei ole mitenkään helppoa. Muu manuaali lähinnä selittää lentämisen periaatteita aloittelijoille, tai sitten kuvaa Tornadon luonnetta, eli se on lähinnä pitkän matkan iskupommittaja, ei mikään lähitaistelukone.

Tornado on aika tavalla erilainen kone kuin Falcon. Se on raskaampi, eikä pysty läheskään vastaavaan kääntymissäteeseen kuin kyseinen kone. Lähietäisyydeltä käydyistä taisteluista ei kannata unelmoidakaan, vaan jos vihollisia näkyy, kannattaa joko pamauttaa ohjuksella, tai painua maan pintaan ja paeta. Tornado nimittäin on maailman nopein matalalla lentävä kone. Se pystyy myös useisiin erilaisiin tehtäviin käännettävien siipiensä ansiosta.

Tornadon lentofysiikka on hyvin tarkasti suunniteltu. Hieman kovemmissa vauhdeissa siivet on vedettävä taakse, tai ne repeytyvät irti. Myös koneen ohjailtavuus muuttuu siipien kääntelyn myötä, sillä siivet saavat enemmän ilmaa alleen hitaassa vauhdissa, jos ne on käännetty etuasentoon.

Eräs vektoripelin tärkein seikka on tietysti vektoreiden yksityiskohtaisuus ja nopeus. Tornadossa graafinen loisto on todella

vakuuttavaa. Testikoneessa (486DX, 33Mhz, ja XGraphic näytönohjain) pyöritettynä allekirjoittanut väittää, että kyseessä on ehkä kaikkien aikojen nopein 3D rutiini. Se hakkaa jopa X-Wingin mahtavat 3D visuaalit. Kerrankin lentosimulaattori, joka todella liikkuu, eikä köröttele pikkuhiljaa eteenpäin! Parasta on lentää lähellä maan pintaa ja katsoa metsien ja talojen viuhahtavan ohi. Maastossa on paljon kaikkea pientä ja suurta yksityiskohtaa, kuten kyliä, sähkölinjoja, kukkuloita, jokia, rautateitä, ja maanteitä. Näkyvyys on päivällä todella pitkä, eli maksimissaan 25 mailia, ja vaikka grafiikka on huomattavasti karumpaa kuin esim. Strikessa, niin nopeus ja näkyvyys kyllä korvaavat sen. Lisäksi pitää mainita se, että pelialueet myöskin tuntuvat oikeilta, sillä autot liikkuvat teillä, ja yötehtävissä niiden lamput ovat päällä, jne.. kaikenkaikkiaan ohjelmoijat ovat osoittaneet todella mahtavaa yksityiskohtiin paneutumista. Tällaista ei ole näkynyt muissa simuissa.

Muutenkin Tornadon maailma viehättää, ja suihkumoottorin jyrisevä ääni luo oman mahtavan osansa pelin tunnelmaan. Eräs mahtava puoli pelissä on 3D View-toiminto, jolla koko pelialuetta voi tutkia täysin vapaasti, liikuttaen omaa katselupistettään portaattomasti kaikkialle. Pelissä pystyy olemaan pelkkänä tarkkailijana, ja tutkimaan alueita ihan rauhassa.

Jaa no pitää myöntää, en ole mikään lentosimulaattorifani. Esim. Strike Commanderikin tuntuu hyvältä juuri toimintapainotteisuutensa takia, vaikka tuleekin pelattua maksimirealismilla. Tuntuisi tyhmältä jos kone ei stallaisi eikä G-voimia olisi. Toisaalta taas lentämisen toinen puoli eli suunnistaminen ja instrumenttien käyttö ei hirveästi kiinnosta. Strikessa pääsee paikasta toiseen napin painalluksella, mutta Tornadossa ei. toisaalta sellaiset pelit kuin Tornado ja Falcon 3.0 ovat paljon syvempiä, ja loppujen lopuksi ne vetävät mukaansa paljon pahemmin. Tämä syntyy kuitenkin vain pitkän pelaamisen tuloksena ja satojen mauaalinsivujen lukemisen jälkeen. Nämä pelit ovatkin parhaita sellaisille henkilöille, joilla on aikaa viikkokaupalla keskittyä kunnon simuihin.

Tornadoon on kyllä eksynyt mukaan muutama vikakin. Pahin niistä on se, että minkäänlaista radioliikennettä ei pelistä löydy. Ilmeisesti suunnittelijat ovat olettaneet, että nopeissa iskuissa vihollisen rajojen taakse noudatetaan aina radiohiljaisuutta. Näin voi ollakin, mutta ei se tarkoita sitä, että koneista olisi otettu radio pois!

Tornado on todellakin raskaan luokan simulaattori. Siinä ei ole mahdollisuutta kytkeä realismia pois ja keskittyä lentämiseen, vaan kaikki lentäminen on suoritettava painovoiman ja muiden vastaavien voimien puitteissa. Vaikeiden tehtävien suorittaminen lentämisen ohessa on todella haastavaa, ja vihollinen panee kaikkensa peliin ampuakseen pelaajan taivaalta. Aloittelijoille on kyllä simulaattori, jossa voi tehdä mitä haluaa (kuminen kone pomppaa maasta, ja on muutenkin täysin vahigoittumaton). Tätä tuleekin käytettyä sangen ahkerasti kun varsinaisissa tehtävissä pieninkin virhe ajaa kuolemaan. Varsinaisia tehtäviä kun ei voi millään tavalla helpottaa.

Koneen asepuoli on sangen laaja, ja varsinkin pommivalikoima on sangen kattava. Ohjuksia on sitten vähemmän, mutta kun Tornado ei ole ilmataistelukone, niin sillä ei ole suurempaa merkitystä.

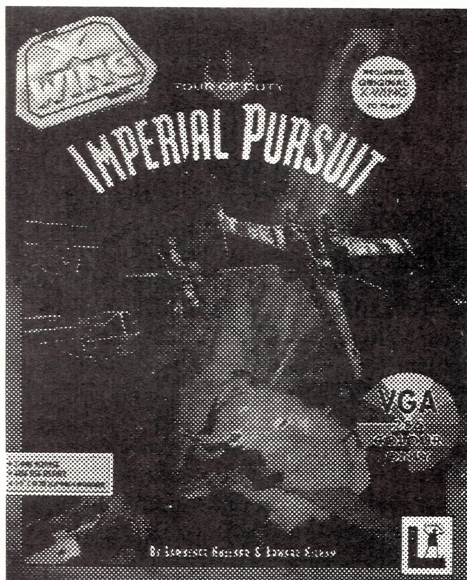
Öh joo.... Tornado on todella hyvä simulaattori, mutta ei sitä voi suositella räiskinnän ja toiminnan ystäville. Simuhullut vaappunevat, tai ovat jo vaappuneet, silmät kiiluen kauppaan.

Hinta 329,-



T. Pajari

X-Wing: Imperial Pursuit



Imperial Pursuit on X-Wingin ensimmäinen datadisketti, ja juoni jatkuu siitä, mihin X-Wing jäi. Imperial Pursuit on siis neljäs Tour of Duty. Mukaan kuuluu aimo kasa tehtäviä ja neljä uutta välianimaatiota.

Alussa kapinalliset pakenevat Yavinin kuusta Imperiumin sotalaivasto perässään. Heidän paetessaan Imperiumi saa kuitenkin tuhottua useita isompia aluksia, mukaanlukien Calamari Cruiser Maximuksen, joka pelasi suurta osaa X-Wingin tapahtumissa. Juoni etenee mielenkiintoisesti, kapinallisten ponnistellessa ylivoimaiselta tuntuvaa vihollista vastaan. TOD:in juoni on jaettu käytännössä kolmeen osaan: Ensimmäinen on pako Yavinin kuusta, toinen osa keskittyy kapinallisten tuhoutuneiden ruokavarantojen uudistamiseen, kun taas kolmas pyörii Imperiumin uuden kilpijärjestelmän ympärillä. Tehtäviä on uudistettu siten, että mamareille ja rähmäkäpälille on saatavana vinkkejä, jolloin kaikkein vaikeimmat tehtävät helpponevat.

Imperiumi on saanut arsenaaliinsa lisää Advanced TIE- fightereita, ja aimo pläjäyksen Star Wingejä. Advanced TIE on todella paha vastus, varsinkin kun peliä on päivitetty siten, että ohjukset eivät lukitu pieniin maaleihin muuta kuin aivan vierestä. Esim A-Wingillä on todella vaikea tuhota niitä, ja ainoa todella tehokas keino päästää Advanced TIE fightereista ilmat pihalle on kaahata perässä X-Wingillä ja paukutella tähdättyjä neljän laserin teholaukauksia. Lisäksi TOD:in loppupuolella Imperiumi saa arsenaaliinsa Interdictorin, joka on noin Corveten kokoinen, ja pystyy pysäyttämään hyperavaruudessa lentäviä kapinallishävittäjiä, estäen niitä pääsemästä kohteeseensa. Niitä ei tosin vielä näy taisteluissa, joten huolen päivää ei vielä ole, mutta voi sitä päivää kun B-Wing saapuu.

Tehtävät etenevät lineaarisesti kuten X-Wingissäkin, tosin joissain tehtävissä on A ja B tehtävät, joista saa valita. Yhteensä tehtäviä on 25, mukaanlukien B-tehtävät, eli lähes yhtä paljon kuin X-wingissäkin, tosin X-Wingin mukanahan oli myös kahdeksantoista historiallista tehtävää.

X-Wing on yksi parhaista koskaan tehdyistä peleistä, ja Imperial Pursuit laajentaa sitä mukavasti. Mikäli mahdollista, Imperial Pursuit on vieläkin täydellisempi paketti kuin X-Wing, sillä ainakin minun mielestäni juonta on parannettu. Varmaankin kaikki X-Wingiä enemmän pelanneet ymmärtävät, minkätasoisesta tuotteesta on kyse. Seuraavana olisi tulossa B-Wing. Odotellaan...

Hinta 199,-

 -

T. Pajari

GAMEBOYN PELIARVOSTELUT

Darkwing duck



Varsin mysteerinen rikosaalto pyyhkii yli rauhallisen St.Canardin kaupungin yli. Rikosten uskotaan olevan pahamaineisen rikosjärjestön F.O.W.L:n työtä. Liquidator, Quackerjack ja Wolfduck sekä muut kurjat F.O.W.L:n agentit ovat tehneet ryöstöjä suurimmassa osassa kaupunkia. Nyt tarvitaan Darnwing duckin ainutlaatuisia kykyjä. Niinpä sinun tulee Auttaa Darkwing duckia ja lopettaa rikollisuus kaupungista sekä tuoda nuo roistot oikeuden eteen.

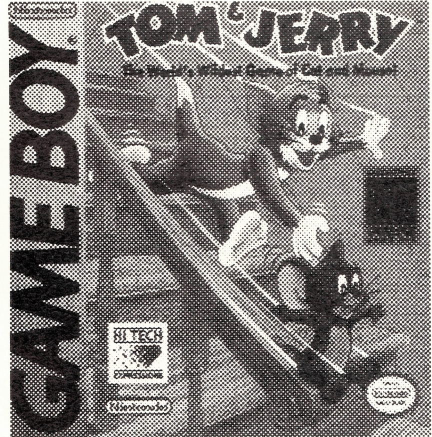
Peli sisältää seitsämän vaarallista tasoa sekä yhden Bonustason, johon sinun on mahdollisuus päästä ampumalla kaasupistoolilla ilmaan. Darkwingillä on siis käytettävänään kaasupistooli, johon on kolmea eri kaasua. Lisäksi peli sisältää seitsemän erilaista Bonusesinettä sekä manuaalin takasivulla sijaitsee vielä lisäksi muutama huippu salainen vinkki. Darkwing duck on Gameboyn peliksi jopa yllättävän selvä Grafiikaltaan. Lisäksi pelin tasojen erinlaisuus piristi ainakin minua. Kaikin puolin ihan mukiin menevä hyppimis-pomppimispeli.

Hinta: 269,-

 +

Iiro Itämies

Tom & Jerry



Jerry on kovin innoissaan, sillä hänen lempi serkkunsa Tuffy on tulossa kupunkiin häneen luokseen. Aikansa odoteltuaan Jerry katsoo huolissaan kelloa ja päättelee, että Tuffyn olisi pitänyt olla perillä jo ainakin tunti sitten. Jerry alkaa käydä epätoivoiseksi ja kertaa mielessään Tuffylle antamat ohjeensa ja on sitä mieltä, että jotain on tapahtunut. Kaupunki on vaarallista aluetta ja yhtäkkiä hän muistaa vihollisensa Tomin.

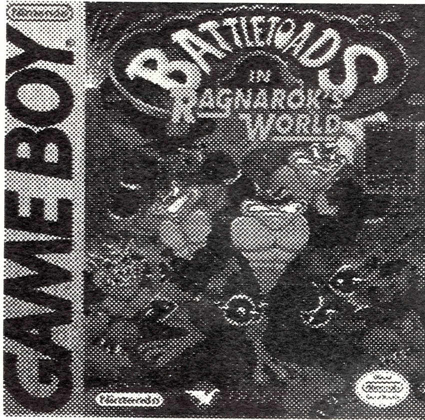
Jerry on varma siitä, että Tom on kaiken takana, niinpä sinun tulee Jerryn hahmossa löytää Tuffy ennenkuin kuin tuo kurja kissa tekee selvää hänestä. Peli sisältää kymmenen eri tasoa sekä kuusi bonus esinettä. Lisäksi voit poimia marmorikuulat joihin törmäät, sillä niillä voit tulittaa Tomia. Bonuksia saat lisäksi sen mukaan tason lopussa kuinka paljon keräsit cheese, soda, time ja Tom esineitä.

Tom & Jerry kuuluu kuitenkin vain Gameboyn hyppimis-pomppimis pelien keskinkertaiseen joukkoon. Tom & Jerry ei ole huono peli, mutta valitettavasti se on sitäkin tavanomaisempi.

Hinta: 249,-

-

Battletoads II: Ragnarok´s world



Pimeyden kuningatar ja hänen luopio joukkonsa ovat matkalla universumin kaukaisimpiin ääriin kenenkään tavoittamattomiin mukanaan Canis Majorin joukot. Samoihin aikoihin Professori T. Bird ja Battletoadsit ovat saattamassa prinsessa Angelicaa planeetalleen, jossa hänen isänsä Terran keisari odottaa tyttärensä turvallista paluuta.

Matkan aikana kuitenkin Zitz ja Pimple lähtevät käyttämään Angelicaa Battletoadsien vapaa-ajan viettopaikalle. Aikoessaan palata takaisin avaruuteen, he joutuvat pimeyden kuningattaren väijymiksi ja heidät siepataan Gargantua alukseen matkalle Ragnarokiin. Onneksi nopeasti ajatteleva Zitz kerkesi lähettää hätäsanoman Rashille ja professorille. Nyt on sinun vuorosi puuttua peliin, sillä professori vie sinut suoraan Ragnarokiin.

Peli on grafiikkaa lukuunottamatta suhteellisen hyvä, mutta samanlaisuus edellisen Battletoadsin kanssa häiritsi.

Hinta: 259,-

 -

I.Itämies

Rolan´s Curse II



Vaikka vuosia sitten kaksi ritaria onnistui pysäyttämään Bariuksen, joka vuosia sen jälkeen asusti pimeydessä sekä hautoi ja vannoi paluuta kostaakseen. Silloin kauhu repi Rolanin kaupungin asukkaita kuin hirviöt. Samalla he tuhosivat linnat, vijasadon sekä iskivät pelon ihmisiin. Monet kylän asukkaista muistavat vieläkin kaiken tuon julmuuden sekä kirouksen, joka langetettiin koko maan päälle.

Vuosien jälkeen kuningas Barius on palannut janoten kostoa julmempana kuin koskaan. Rolansin kirous siis elää yhä. Sinun tehtäväksesi jää palauttaa rauha kaupunkiin ja pyyhkiä pelko pois asukkaiden mielestä sekä karkoittaa Barius pois ikuisiksi ajoiksi.

Voit valita hahmosi kahdeksasta taistelijasta, jotka ovat kukin varustettuja eri ominaisuuksilla. Lisäksi peli sisältää muutamia bonuksia pelin aikana. Ennen kuin kohtaat itse Bariuksen joudut kahlaamaan ohi pahojen vastustajien.

Pelin hyvät puolet ovat siinä, että se ei ole hyppimis-pommpimispeli. Huonoja puolia löytyy ehkä muutama enemmän, joista silmiinpistävin oli tasojen samanlaisuus.

Hinta: 199,-

 +

I.Itämies

F-15 Strike Eagle



Microprosen F-15 Strike Eagle taistelulentopeli Gameboylle alkaa valintaruudusta, josta sinun tulee ensin valita pilotti. Valitsemalla kohdan Saved Pilot saat valitsemallasi koodilla myös myöhemmin saman lentäjän.

Kaikenkaikkiaan lentäjiä on kolme. Airman tarjoaa sinulle rajoitetun lentokontrollin ja autopilotin. Pilotti on puolestaan jo astetta vaativampi. Ace vie sinut suoraan vaaralliseen taisteluun ja takaa rajoittamattomat lento-ominaisuudet. Valittuasi ensimmäisen tehtävän Mesnian, pääset suoraan tosi toimiin. Pelistä tekee mielenkiintoisen se, että tehtäviä on yhteensä seitsämän, jotka vaikeutuvat tasaisesti koko ajan.

Tulivoimaa koneesta löytyy aina tavallisista sarjatuliaseista lämpö hakuisiin Sidewinder ohjuksiin, jotka ovat erittäin hyviä vihollisten hävittäjiä vastaan.

F-15 Strike Eaglen pisteytys ja bonukset ovat kivasti kytkettyjä tehtäviesi hoitamiseen. Pelissä on jaossa seitsemän sotilasarvon ylennystä sekä seitsemän kunniamitalia.

Microprose on onnistunut luomaan toimivan gameboy lentosimun, jossa on otettu huomioon pelin kaikki osa-alueet.
Hinta 259,-

 -

I.Itämies

Rainbow islands II: Parasol Stars



Sankarimme Bub nautti rauhallisesta olostaan kunnes sai tietää, että hullu Choostikahn soturi oli vapauttanut tappavan ilkeitä monstereita ympäri maailmaa. Nyt sinun pitää toimia Bubin hahmossa pelastaaksesi maailman ja tuhotaksesi monsterit.

Sinun on läpäistävä seitsemän tasoa jokaisessa maailmassa. Päästäksesi etenemään tasolta toiselle on sinun ensin tuhottava kaikki tason vastustajat ja lisäksi viimeisellä tasolla odottava päävastustaja ennen kuin voit siirtyä seuraavaan maailmaan.

Joka tasolla vilisee tippoja ja pisaroita. Voit kerätä niitä ja heittää monsterien päälle sekä kerättyäsi viisi pisaraa tai tippaa, niin saat Mega-dropin. Kaiken kaikkiaan Mega-dropeja on neljää erilaista. Water drop, fire drop, lightning drop ja star drop, joilla kaikilla on eri merkitys ja vaikutus. Vielä lisäksi peli pitää sisällään neljä muuta bonus esinettä. Parasol stars saa eniten kiitosta tasojen sekä maailmojen määrästä.

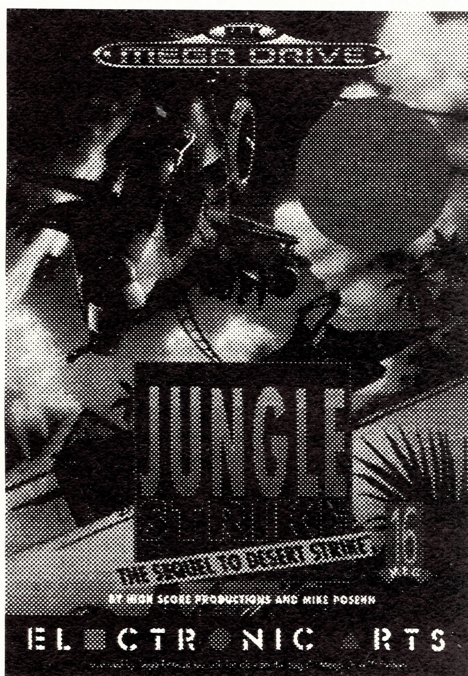
Peli on kaikesssa yksinkertaisuudessaan ihan kiva, mutta grafiikan epäselvyyttä ei voi kaikilta osin katsoa ihan sormien läpi.

Hinta: 199,-



I.Itämies

Megadriven peliarvostelut: Jungle Strike



Odotettu Jungle Strike on vihdoinkin saapunut Electronic Artsilta, ja arvatkaapa huviksenne, kuka Desert Strike fanaatikko raahasi sen välittömästi testattavaksi?

Pelin juoni jatkuu jonkin aikaa edellisen sodan jälkeen. Tällä kertaa hullun tyrannin Kilbaban poika, Kilbaba Junior, on asialla, Aikeinaan tuhota Yhdysvaltain hallitus ja ohessa mahdollisimman monta viatonta siviiliä. Hän on hankkinut salakuljetettua plutoniumia, jolla hän aikoo rakentaa ydinkärjen. Kilbaballa ei kuitenkaan ole tehdasta eikä apureita, joilla saada kaikki tämä aikaiseksi. Siksi hän onkin tehnyt sopimuksen Carlos Ortegan, eteläamerikkalaisen huumelordin, kanssa.

Pelin alkaessa pelaaja tietenkin käsketään estämään Kilbaba Jr:n aikeet. Peli alkaa Washingtonista ja pian sen jälkeen etenee eteläamerikkaan, johon suurin osa pelin tapahtumista sijoittuvat. Jungle Strike on kuusitoista Megainen kasetti, sisältäen yhdeksän rataa (vertaa Desert Striken neljään), jotka ovat vielä laajempia kuin edeltäjänsä. Jungle Strikessa voi helikopterin lisäksi ajella ilmatyynyaluksella, moottoripyörällä, ja stealth hävittäjällä. Kyseisissä vempaimissa on kaikissa jonkin verran poikkeavat asejärjestelmät, ja myös ohjaussysteemit ovat erilaisia.

Aluksi iskee silmään grafiikka, joka on hieman karun näköistä, eikä aivan pärjää Desert Striken vastaaville. Pelin äänet ovat aivan samanlaiset, ja tehtävät laajempia ja vaikeampia. Muuten Jungle Strike on aika paljon samanlainen kuin edeltäjänsä. Tässä on juuri suurin syy siihen, että peli ei tavallaan ole yhtä hyvä kuin Desert Strike. Hakattuani Desert Strikea viikkotolkulla, Jungle Strike ei yksinkertaisesti jaksa kiinnostaa. Siinä ei yksinkertaisesti ole tarpeeksi uutta, jotta se jaksaisi olla kiinnostava. Pelattavuus on kyllä mahtava, ja hekon kontrollisysteemi sama mahtava kuin edellisessäkin. Muilla vehkeillä liikuttaessa ohjaus on hieman erilaista, mutta valitettavasti esim. ilmatyynyaluk-sella liikkuminen on lähinnä hankalaa, ja häiritsee pelaamista.

Muuta valittamista ei sitten pelistä kyllä löydykään, ja varsinkin Desert Strikea pelaamattomille Jungle Strike on kyllä pakollinen. Se on laajempi, sisältää enemmän toimintaa, välidemoja, ja muuta kräasäa.

Kokonaisuutena todella hieno peli, joka jostain syystä kyllä hieman petti meikäläisen odotukset. En kuitenkaan valita, sillä huonompia pelejä on julkaistu sadoittain Megadrivelle. Niille, jotka ovat pelanneet Desert Strikea paljon ja kyllästyneet siihen: Laskekaa arvostelu pistemäärää yhdellä pallukalla.

Hinta 469,-



T. Pajari

Cyborg Justice



Cyborg Justice on taas vaihteeksi uusi tappelupeli Megadrivelle. Pelissä pelaaja on avaruushävittäjän kuski, jonka hävittäjän viholliset ampuvat alas. Hänen aivonsa pyyhitään tyhjäksi, ja ne asennetaan työandroidin ruumiiseen.

Androidit ovat orjia kaivoksissa, paiskien raskaita ruumiillisia töitä, ja muutenkin niitä kohdellaan kuin koneita (koneita kun ne ovat). Sitten eräänä päivänä eräs androidi muistaa menneisyytensä, ja päättää kostaa vangitsijoilleen....

Tästä alkaa peli. Alussa pelaaja voi valita androidinsa rakenteen, eli käytännössä voi valita seuraavaa: kädet, kehon, ja jalat. Kaikkia eri ruumiinosia on erilaisia, ja ne vaikuttavat paljonkin taistelun kulkuun. Jokaisella kädellä on oma erikoisvoimansa, kuten lasertykki tai moottorisaha tai murskain. Jalat vaikuttavat myös erittäin paljon, ja esimerkiksi ykkösrataa ei voi päästä läpi ellei valitse oikeita jalkoja (tai ainakaan minä en ole päässyt). Muutenkin jalkojen valinnat ovat tärkeitä, vaikuttaen Cyborgin liikkumiseen monilla eri tavoilla. Keskiruumis on yleensäkin vähiten tärkein, ja lähinnä vaikuttaa suojauksen määrään. Kehoja on kyllä useita erilaisia, mutta en ole huomannut isoja eroja niiden välillä, ovatpahan siistin näköisiä. Vastustajat on myöskin rakennettu eri ruumiinosista, ja laserkäsi vihollisella on aivan yhtä tehokas kuin omalla hahmolla, eikä Bigfoot - jalkaista vihulaista voi kaataa.

Ensivaikutelma Cyborg Justicesta on vaikuttava. Kyseessä on periaatteessa Streets of Rage - tyyppinen peli, jossa tavalliset vastustajat ovat kuitenkin vähintään yhtä haastavia kuin Streets of Ragen loppuvastustajat. Pelin grafiikka on uskomatonta, ja animaatio hakkaa kaikki aikaisemmat Megadrive pelit, lukuunottamatta Flashbackia. Pelihahmot ovat isoja kuin mitkä, ja ovat ainakin päätä pidempiä kuin kahdessa kökössä hakkauspelissä, eli Deadly Movesissa ja Fatal Furyssa. Kuitenkin Cyborg Justice selättää molemmat nopeudessa ainakin kaksinkertaisesti (Deadly Movesin noin viisinkertaisesti)! Taustagrafiikka taasen ei ole mitenkään ihmeellistä.

Mukana on tietysti pakollinen kaksintaistelumoodi, ja vihulaisandroideja voi mössötä myöskin kahdestaan. Eli kaikenkaikkiaan peli ei millään tavalla eroa monesta aikaisemmasta, paitsi että.....

Cyborg Justice on ehkä Megadriven paras tappelupeli kautta aikojen. Se painiskelee samassa luokassa kuin Streets of Rage 2, mutta en mene sen enempää väittämään niiden kahdenkeskisestä paremmuudesta (Cyborg Justice on vaikeampi, mikä on ainakin hyvä puoli). Mahtava peli loppujen lopuksi. Älkää ihmeessä odotelko Street Fighter 2:sta tai Mortal Kombattia.

Hinta 429,-



T. Pajari

Micro Machines



Micro Machines on kauan odotettu peli, jonka luvataan peittoavan Super Off Road ja Championship Pro Am niin kevyesti, että kyseiset pelit voi heittää romukoppaan. Allekirjoittanut raahasikin pelin kotiin kieli maassa roikkuen ja sormet syyhyten.

Pelityylistä riippuen pelin alussa pelaaja valitsee itselleen oman hahmon noin kahdestatoista erilaisesta, ja vastustajaksi kolme muuta tietokoneen ohjastamaa hurjastelijaa. Käytännössä tämä tietenkin tarkoittaa sitä, että kilpaan osallistuu aina neljä autoa. Jaa, tai siis itseasiassa kulkuneuvoa, sillä kaikkia pelissä esiintyviä värkkejä ei vahingossakaan voi sanoa autoiksi (helikoptereita ja tankkeja). Eri kilpalijoilla on erilaiset taidot, ja erilaatuiset ajokit. Oman kuskinkin valinta vaikuttaa siis peliin. Kaikista surkeimmalla, Dire Walterilla, on lähes mahdoton voittaa koko sarjaa, kun taas parhaimman luokan kuskeilla se onnistuu muutamalla yrityksellä.

Challenge moodissa on kaksi ajajaa kilpailemassa, ja jos toinen jättää vastustajan jälkeen, saa tästä pisteitä, ja vastustajan auto siirtyy eteenpäin. Parempi vaihtoehto olisi ollut jaettu ruutu, sillä nyt kilpa keskeytyy vähän väliä. (Valitusta murinaa kitinää tupinaa...)

Heti kun peli alkaa, käy toteen, että kaikki ylisanat joita brittilehdet ovat vuodattaneet, ovat kyllä aika lähellä totuutta. Pelattavuus ei yksinkertaisesti voisi olla parempi, ja autot kääntyilevät mahtavasti vetäen sutia mutkissa ja törmäillen toisiinsa realistisesti. Kaikenkaikkiaan voisi kuvitella olevansa jossain Micro Machines -taivaassa, niin mahtavaa pelaaminen on.
Itse ajoradat ovat pelattavuuden ohella pelin suurin ihanuus. Koska pelin ajokit ovat kauko-ohjattuja sähkölaitteita, ja todella pieniä sellaisia (noin tikkuaskin kokoisia), niin ajoradat sijoittuvat mitä nerokkaisimpiin paikkoihin. Eräskin rata on kaksi koulunpulpettia vierekkäin asetettuna, ja pulpetilta toiselle vievä silta on paksu muoviviivoitin. Esteinä toimivat koulukirjat ja pyyhekumit & kynät. Eräässä toisessa radassa kaahataan hiekkarannalla hiekkalinnojen ja kivenmurikoiden keskellä, kun taas eräässä toisessa hurjastellaan biljardipöydällä väistellen biljardipalloja.

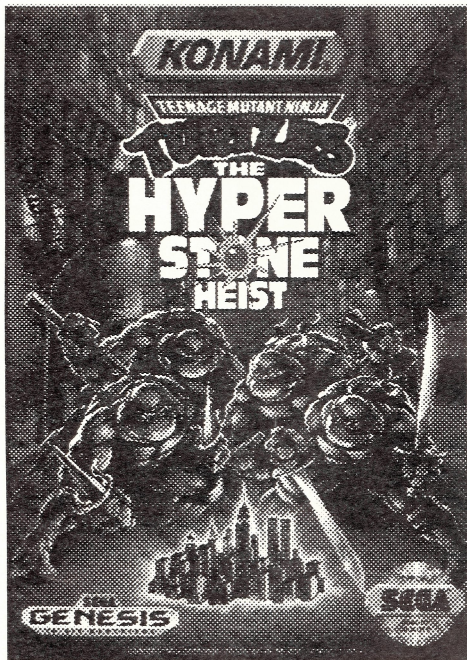
Kokonaisuutena Micro Machines on erittäin pahaa riippuvuutta aiheuttava. Vikojakin kyllä on eksynyt mukaan, pahin niistä lienee kaksinpelin kökköys. Eräs toinen, tosin lähinnä huvitusta herättävä, on takakannen hupaisasti epäonnistunut "suomennettu" peliseloste. Ilmeisesti suomentaja on puhunut hoonoa soomea, ja monesti on tullut makeasti naurettua. Micro Machiinees on aivan järjettömän hyvä peli.

Hinta 429,-



T. Pajari

Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist



No nyt ne kirotut kilpikonnat ovat sitten vihdoinkin ängenneet myös Segan markkinoille. Olisihan pitänyt tietää, että edes pyhä Sega Megadrive, laite jolle on tehty sellaisia suurteoksia kuin NHLPA Hockey 93, ei ole turvassa markkinamiesten pitkiltä kynsiltä.

The Hyperstone Heist on, kuten arvata saattaa, tappelupeli, jossa mennään eteenpäin hakaten erilaisia ninjoja, joidenka jälkeen tulee loppuhirviöitä, jotka ovat tietysti Shredderin apureita, joka on tietysti taas ilkeyksissä, ja jonka Turtlesit hakkaavat mössöksi pelin lopussa, ja joka seuraavassa osassa iskee takaisin, ja ....

Niin, siis kyseessä on todellakin hakkauspeli, jonka varmaan kaikki jotain muuta Turtles - peliä pelanneet varmaan tietävätkin. Pelin grafiikka on ihan OK, eikä animaatio mitenkään huonoa ole. Liikkeitä on ihan mukavasti, ja suurin osa niistä on siistejä ja kohtalaisen originaaleja. Tämä on vain nähty sata kertaa ennenkin, eikä Turtles todellakaan kohoa niiden muiden yläpuolelle. Peli on kuitenkin ihan siedettävästi toteutettu, ja on suurinpiirtein yhtä hyvä peli kuin esimerkiksi Streets of Rage ykkönen (älkää suuttuko, Streets of Rage - fanit).

Nk. "juoni" on seuraavanlainen: Shredder (The Kammottavan Ilkeä ja Epäkohtelias) on pöllinyt mahtavan hyperkiven, ja sen avulla kutistanut New Yorkin kaupungin. Kilpikonnasankarimme päättävät tietenkin miehekkäästi pistää kapulan Shredderin rattaisiin, ja lähtevät liikenteeseen. (ihan niin kuin olisin kuullut tämän ennenkin... ....kuten esimerkiksi jokaikisessä aikaisemmasssa Turtles - pelissä).

Ratoja pelissä on ihan kivasti, ja vastustajia riittää väsymykseen asti. Vastustajat kehittyvät kokoajan vaikeammiksi, ja pitemmän päälle saakin olla kummissaan kun kimppuun käy valtavia laumoja erittäin kestäviä ja vaikeastitapettavia ninjoja. Alussa saa valita hahmon, jolla pelaa, ja kuten muissakin Turtlepeleissä, kaikilla on erilaiset aseet ja liikkeet. Pizzasta saa lisävoimia, ja siihen ne erikoisbonukset sitten suurinpiirtein loppuvatkin.

Loppujen lopuksi pitänee sanoa seuraavaa: kyseessä on hyvin toteutettu, hienon näköinen tappelupeli, erikoisjipoilla varustettuna, mutta erittäin samanlainen tusinaan muuhun väkivaltapeliin verrattuna. Hieman kyllästyttävää, siis, mutta Turtles fanit varmaan ovat tyytyväisiä.

Hinta 495,-

☺☺☺-

T. Pajari

Mega CD:n Pelit: Chuck Rock



Chuck Rock on myöskin saapunut CD:lle, ja tästä nyt peräti voisi saada aikaan hyvän käännöksen, sillä Chuck Rock kyllä kuuluu MD:n tasohyppelyiden parhaimmistoon.

Tietämättömille voisin hieman valaista taustaa. Pelihän alkaa siitä kun Gary Critter, paikallinen hiippari, kolkkaa Chuckin vaimon Ophelian, ja vie hänet ilkeästi hihitellen omaan pesäänsä. Chuck jättää pelin katsomisen sikseen, laittaa lannevaatteensa päälle, ja lähtee pelastamaan Opheliaa. CD version alkudemo on puhetta täynnä, vaikkakin hieman oudon kuuloista, niinkuin CD:lle puhunut henkilö ei oikein olisi yrittänyt parastaan. Muuten alkudemo on samanlainen kuin alkuperäisissä versioissa. Eli hassu.

Chuck Rock on täynnä erilaisia erikoisefektejä, graafisia vitsejä, ja hullunkurisia olentoja. Lisäksi vitsit ovat sangen omaperäisiä. Eräskin rata sijaitsee kuolleen dinosauruksen vatsassa. Sisällä tulee vastaan koomisen näköisiä kummituksia ja muuta omituista. Kaikki tämä saa aikaan sen, että Chuck Rock on eräs parhaista olemassa olevista söpöpeleistä, ja Segan millekään laitteelle ei kovin montaa vastaavaa tai parempaa löydy.

Chuck Rockin CD - versio, kuten Megadrive ja Amiga versiotkin, on varustettu hienolla grafiikalla, täydellisellä pelattavuudella, ja sopivalla, hieman yläkanttiin menevällä vaikeusasteella. Grafiikkapuolella muuten Amiga, jolle peli ilmstyi alunperin, peittoaa kilpailijansa. MD ja CD versiot ovat nimittäin hieman karumman näköisiä. Kaikenkaikkiaan on kuitenkin saatu aikaan todella upea soppa. Ratoja on todella paljon, ja CD versioon on ängetty lisää noin 8-10 rataa. Alkuperäi-sessä on muistaakseni noin kahdeksantoista rataa (pelasin kerran loppuvastustajaan asti Amigalla), kun CD versiossa ratoja löytyy peräti 28. Siis kyseessä ei todellakaan ole mikään yhden illan peli, vaan viikkojen, ellei kuukausien. Ääniä on luonnollisesti ja odotettavasti parannettu. Ääniefektejä on enemmän, ja taustalla soi CD tasoista musiikkia, lisukkeena viidakon ääniä. Muuta erikoista pelistä ei sitten löydykään.

Kokonaisuutena Chuckin CD versio peittoaa alleen suurimman osan muista CD peleistä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että se olisi mikään pakko-ostos, mutta kyllä se hemmetin hyvä tasohyppely on. Ihmetyttää vain, kun melkein kaikki hyvät CD pelit ovat kasettikäännöksiä.

Huom! kuten Final Fight seuraavana, arvosteltu versio on USA versio, ja vaatii CDX- Adapterin toimiakseen Eurooppalaisessa CD laitteessa.

Hinta 449,- USA Versio



T. Pajari

Final Fight Mega CD



Mitä! Taasko tappelupeli. Eiiii! Jaa että tämänkö pitäisi olla parempi kuin ne muut. Jaa että meökein yhtä hyvä kuin hallipeliversio? Jaa että Mega CD:lle? Hyvä on, minä sitten pelaan sitä.

Kuten luultavasti monet tietävät, Final Fight sisältää ns. juonen. Juoni kertoo Metro Citystä, jossa pahuus ja väkivalta kukoistavat. Kaupunki on kuitenkin saanut uuden pormestarin, joka aikoo kitkeä "negatiiviset elementit" pois kaupungin kaduilta. Pormestarin tytär kidnapataan, ja siitähän tietysti alkaa aivan älytön kähinä. Pelaaja voi valita hahmokseen joko pormestarin, joka on entinen katutappelija, tai kaksi muuta tappelijaa, jotka ovat hyvän puolella. Tavoitteena on tunkeutua Gangstereiden päämajaan ja pelastaa tyttö pahuuden kynsistä.

Final Fight saattaisi olla SE CD peli, ellei se olisi niin keskinkertainen. Animaatio on suoraan sanottuna surkeaa, ja vaikka pelin grafiikka on muuten todella siistiä, niin animaation surkeus haittaa todella paljon. Tämä kaikki ei tee Final Fightista huonoa peliä, sillä pelattavuus on ihan OK tasoista, ja äänet ovat todella siistejä. Vastustajia on paljon, ne ovat haastavia (joskus jopa vaikeita), ja vaikka continueita onkin paljon, niin ne loppuvat ihan kummasti.

Kaksinpelinä Final Fight sitten vetääkin pisteet kotiin. Kuten varmaan moni tappelupelejä ennen pelannut tietää, kahdestaan vihulaisten hakkaaminen on tuhat kertaa hauskempaa. Vihollisen voi nimittäin hakata todella tehokkaasti taitavalla yhteistyöllä. Ja joskus voi lihingossa vapsahtaa nyrkki myös kaverin päähän, mikä tuo lisää hauskuutta meininkiin.

Final Fight on kyllä ihan asiallisesti toteutettu hakkauspeli, mutta hieman ihmetyttää tämä pelinvalmistajien systeemi. Ilmeisesti heillä on periaatteena julkaista keskinkertaisia pelejä hienoilla alkudemoilla, ja myydä niitä "mahtavina Multimedia CD kokemuksina". Tämä ei kyllä tule pitemmän päälle onnistumaan, ja tällä hetkellä minä ainakin pistän toiveeni Thunderhawkiin, joka on tulossa joskus syksyllä. Yksi hyvä peli voisi pelastaa Mega CD:n, ja tehdä siitä varteenotettavan laitteen videopelimarkkinoilla. Nyt ainoat hyvät pelit CD:lle ovat Jaguar XJ 220 sekä tämä Final Fight. Jaa Eccon CD versio voisi olla hyväkin, en ole testannut. Yhtään huippupeliä ei vielä ole.

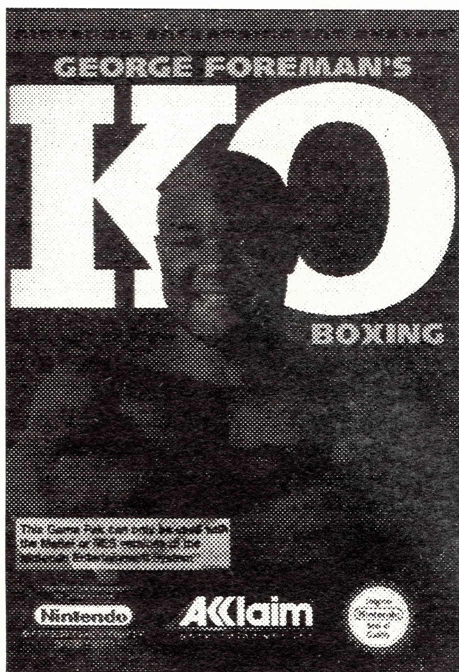
Final Fight on kuitenkin hyvin tehty tappelupeli, mutta kasettipelinä löytyy ainakin kaksi parempaa (Rage 2 ja Cyborg Justice). Huom! Peli on USA versio, ja vaatii CDX adapterin toimiakseen Eurolaitteessa.

Hinta 449,-

☺☺☺+

T. Pajari

NINTENDON PELIARVOSTELUT
George Foreman Boxing



Vanhan mestarinyrkkeilijän paluu kehiin yli nelikymppisenä antoi aiheen myöskin pelin tekoon. Pystyykö peli aiheuttamaan samanlaisen kohinan ympärillään, kuin herra Foreman, joka yli kymmenen vuoden tauon jälkeen palasi taistelemaan mestaruus-tittelistä.

Foremanin ura oli alussa todellinen menestystarina, kunnes vuonna 1974 hän hävisi tittelin Muhammad Alille. Sitä ennen hän oli voittanut kultamitalin olympialaisissa vuonna 1968. Nyrkkeillessään raskaansarjan maailmanmestaruudesta hän voitti 37 ottelua ilman tappiota, ja näistä 34 päättyi tyrmäykseen. Hän tyrmäsi myös edellisen mestarin mestaruusottelussa. Ura loppui, kun Muhammad Ali vei tittelin.

Paluun aika kuitenkin koitti, ja riippumatta menestyksestä todellisuudessa (mikä nyt ei oikein ole sopinut vanhan herran imagolle), sinun tehtäväsi on nyt asettua George Foremanin tossuihin ja nyrkkeillä tiesi aina raskaansarjan mestaruuteen asti.
Haaste on kova, mutta päätin kuitenkin kokeilla näitä herra Foremanin nyrkkeilytossuja jalkoihini, ja ainakin näin Nintendon kautta ne tuntuivat sopivan. Sen enempää ohjeita lukematta painelin Start-namikkaa, kunnes nyrkkeilijät astuivat kehään.

Ottelijat kuvataan keskiruumiista ylöspäin ja itse olet selin kameraan. Vastustaja on luonnollisesti kasvot sinuun päin. Hahmot ovat kiitettävän isokokoisia, joten osumakohdatkin ovat näkyvissä. Liikkeitä ei ole kuin kahta eri lyöntiä (tavallisia iskuja, jotka ovat koko ajan käytössä) plus sitten superisku, jonka saa ikään kuin palkkioksi aina normaali-iskuista muodostetun kombinaation onnistuessa nappiin. Väistöliikkeen voi tehdä molemmille sivuille (merkitsee tässä pelissä enemmän kuin onnistuneet lyönnit), ja lisäksi suojaus onnistuu kädet eteesi nostamalla. Realistisuutta lisää se, että kulloisessakin asennossa voi viipyä vain hetken aikaa, jonka jälkeen George palaa automaattisesti jälleen perusasentoon.

12 vastustajan lyöminen ei takuulla tule olemaan helppoa synnynnäisellekään padin vääntäjälle, saati sitten itseni kaltaiselle aloittelijalle. Nimittäin jo kolmas vastustaja, Renko "The Boss" Fujioka, oli lähes mahdoton biitattava. Eipähän ainakaan ole helppoudella pilattu. Pelattavuuskin on erinomainen (George tottelee sujuvasti käskyjä). Nyrkkeilijöille ja penkki-sellaisille.

Hinta 389,-

☺☺ +

M.Haarahiltunen

Fire 'n Ice



Kaikki alkoi silloin, kun velho nimeltä Dana oli vasta nuori taitamaton taikuri. Kaukana pohjoisella merellä oli pieni jäästä rakennettu saari, jota kutsuttiin Coolmint Islandiksi. Tällä kauniilla saarella asui paljon rauhaarakastavia talvikeijuja.

Mutta eräänä päivänä... Ilkeä velho nimeltä Druidle ilmestyi saarelle ja päästi apurinsa "liekit" vapaaksi. Liekit levittäytyivät ympäri saarta ja alkoivat pian sulattaa jäätä. Pieni jääsaari oli suuressa vaarassa.

Talvikeijut olivat pakotettuja ryhtymään vastatoimenpiteisiin, vaikka rauhaarakastavaa kansaa ovatkin. Pahaksi onnekseen he eivät itse olleet kyllin vahvoja kohtaamaan liekkejä, joten keijujen kuningatar kutsui avukseen erään velhon saarta puolustamaan. Tämä velho oli juuri nuori Dana.

Kaikki olivat yllättyneitä kuningattaren valinnasta, sillä Dana oli nuori ja kokematon, eikä hänellä ollut paljoakaan taikavoimia hallussaan. Mutta kuningatar uskoi Danaan, sillä hän tiesi, että Dana oli rohkeampi ja älykkäämpi kuin kukaan muu. Lisäksi kuningatar antoi Danalle taikavoimia, joilla liekit pystyisi tukahduttamaan.
Pelaajan tehtävänä onkin asettua Danan asemaan tässä Tecmon uutuuspelissä, jonka ainoa juoni on juuri liekkien tukahduttaminen. Itse asiassa muita vastustajia Danalla ei olekaan, joten peli saa loppujen lopuksi aika yksinkertaisen luonteen.

Peliä ei (yllätys, yllätys) olekaan toteutettu hyppimis-pomppimis-tyyliin, vaan älypelinä, jossa aika juoksee koko ajan tehtäviä ratkaistessa (sitä on kuitenkin rajoittamattomasti). Peli koostuu yhdeksästä maailmasta, joissa kaikissa on yhdeksän erilaista kenttää. Jokainen kenttä on yhden kuvaruudun kokoinen (ei siis mitenkään hirvittävän laajat kentät; onneksi niitä on paljon), ja kentässä näkyvät liekit on tuhottava. Tämä tapahtuu työntämällä tai tiputtamalla jääpalanen liekin päälle, jolloin tuhoutuvat sekä liekki että kyseinen jääpalanen. Kaikki ruudussa näkyvät liekit on luonnollisesti tukahdutettava, ennen kuin siirtyminen seuraavaan kenttään on mahdollista.

Jääpaloja on olemassa kentissä valmiina erilaiset määrät, mutta Dana kykenee luomaan niitä itsekin. Ikävä kyllä vain alaviistoon, ja tämä seikka luo todella mielenkiintoisen vivahteen pelin kulkuun. Alussa peli tuntui naurettavan helpolta, mutta eipä huolta; loppua kohti tulee eteen todellisia haasteita (aikaakin saattaa vierähtää kymmeniä minuutteja yhden kentän ratkaisemisessa). Musiikki ja grafiikka ovat täysin tavanomaiset.

Hinta 349,-



M.Haarahiltunen

Super Nintendon Peliarvostelut:

Musya
- The Classic Japanese Tale of Horror



Kekiaikaisessa Japanissa kaksi suurta armeijaa otti mittaa toisistaan. Kuten tapana oli, ei armoa tunnettu, vaan hävinnyt puoli teurastettiin viimeiseen mieheen. Yksi hävinneistä kuitenkin pelastui kun hän menetti tajuntansa hevosen kavion osuessa hänen päähänsä. Viholliset luulivat miehen kuolleen ja jatkoivat matkaansa muiden pakenijoiden perässä ja surmasivat nämä viimeiseen mieheen.

Imoto heräsi taistelukentällä ystäviensä ruumiiden keskellä ja lähti vaeltamaan yöhön, vuorenkupeessa kasvavaan metsään. Siellä hän törmäsi kylään, jossa paikalliset asukkaat hoivasivat hänet kuntoon. Siellä hän sai kuulla, että kylän asukkaat ovat maailmoja erottavan portin vartijoita, jotka pitävät pahan ruumiillistuman (=pirun) poissa Japanista. Paha on kuitenkin murtautumassa ulos portista ja Imoto lähetetään estämään sen aikeet ja pelastamaan toiselle puolen maailmaa vangittu Shizuka, joka ainoana voi portin avata. Kun kaikki kamut on kerran kuolleita, sama kai se on helvettiin lähteä itsekin, tuumaa Imoto ja niin mennään. Pelin juoni tuntuu mielenkiintoiselta, mutta heti pelaamaan alkaessaan havaitsee, etteivät suuret sanat suuta halkaise. Musya on jälleen yksi peli samassa sarjassa kuin aikaisemmin mm. Super Valis IV, eli tasohyppelypeli, jossa aseella heilutaan ja pyritään tuhoamaan kaikki hirviöt, joita eteen sattuu. Välillä voi toki käyttää erilaisia taikoja, jotka käytännössä kuitenkin vastaavat räiskintäpelien Power-Up bonuksia.

Näin on siis tässäkin pelissä: Se missä peli kuitenkin eroaa Super Valis IV:sta on grafiikka. Edellisessä nimittäin oli suurikokoisia spritehahmoja, kun taas Musya on toteutettu erittäin pienillä hahmoilla. Itse asiassa joskus (harvoin) tuntuu, ettei spriteistä saa juuri mitään selvää. Useimmat hahmot on kuitenkin toteutettu sen verran hyvillä värivalinnoilla, että ne erottaa siksi mitä niiden on tarkoitus esittääkin.

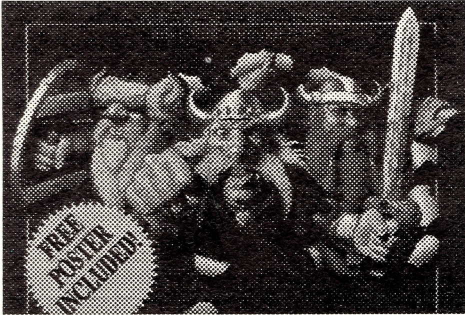
Super Valis IV:seen verrattuna voi myös todeta, että peli on huomattavasti vaikeampi ja tasot ovat laajempia. Yksi turha vaikeus on kuitenkin se, että tietyissä kohdissa on turhan vaikea hypätä jonkin kuilun yli, mikä on usein ongelmana saman tapaisissa peleissä. Bonuspointti on silti se, ettei pelaajalta lähde henki tässä kohdassa, vaan tason alkuun joutuu sen hetkisen energiamäärän kera. Kokonaisuutena peli on Super Valis IV:sta huomattavasti parempi.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Lost Vikings



Olipa kerran, kauan sitten, viikinkylä, jossa kolme iloista viikinkiä, Olaf, Erik ja ... asuivat. Sittenpä eräänä päivänä avaruus-alus saapui planeetalle keräämään erilaisia näytteitä vietäväksi planeettainväliseen eläintarhaan. Kuinka ollakaan - viikingit ne olivat sen verran mielenkiintoisia otuksia, että ne päätettiin ottaa mukaan matkalle tähtitarhaan.

Niinpä kolme iloista viikinkiä havaitsevat olevansa vankina avaruusaluksessa. Eipä kulu aikaakaan kun he jo päättävät lähteä takaisin kotiin, mutta se ei sitten olekaan niin helppo juttu...

Lost Vikings on hieman Lemmings - tyylinen älypeli. Kaikilla kolmella viikingillä on erilaiset kyvyt. Yksi viikingeistä voi juosta muita nopeammin ja kykenee ainoana hyppäämään esteiden ylitse. Toinen puolestaan kanniskelee mukanaan kilpeä, joka torjuu vihamielisten otusten ammukset ja hyökkäykset. Kolmas taas on ainoa, jolla on aseita: Jousi ja miekka. Tämän takia on hahmoja käytettävä yhteistyössä - ainakin mikäli aikoo tason selvitä läpi hengissä.

Alussa avaruusaluksesta pakeneminen ei ole sinänsä ongelmallista ja ensimmäiset tasot suorastaan opastavat pelaajaa eteen päin erilaisia vinkkejä tarjoten. Näistä käykin ilmi, esim. että ampumalla jousella nuolen katkaisijaan, saa sähköt katkaistua tai jos kilpeä pitää ylöspäin suunnattuna voi toinen viikinki hyppiä aiempaa korkeammalle.

Näin menee vaan ilo omasta oivalluksesta. Olisi nuo nimittäin muuten keksinyt itsekin.

Tason selvittääkseen on kaikki viikingit ohjattava exit - merkillä varustettuun loppuun. Kaikki mahdolliset esteet on selvitettävä pois tieltä ennen kuin hahmot lopulta voivat jatkaa taivallusta seuraavassa tasossa.

Tasot on lisäksi jaettu nk. eri maailmoihin ja kun jonkin "maailman" kaikki tasot selvittää läpi, joutuvat pelaajan ohjastamat viikinkirukat entistä vaikeampaan paikkaan kamppailemaan hengestään. Ensimmäinen "maailma" on avaruusolioitten alus, josta tulee paeta. Grafiikka ja ongelmat ovat tyyliin sopivia. Sähkö ja laserit ovat suurimmat ongelmat.

Kun seuraavaksi pääsee esi-historialliseen aikakauteen, muuttuvat ongelmien tyypit. Luolamiehet ja pienet dinosaurukset pyrkivät ottamaan hengen pois viikingeiltä. Ja näin on jatkossakin, uusi maailma tarjoaa uusia haasteita, vaikka ongelmat välillä tuntuvat samoilta - vain uudella grafiikalla höystetyiltä. Hienoista logiikan käyttöä olisi suonut käytettävän, sillä jätti-etanat, jotka sylkevät viikinkejä ja avaimilla aukaistavat ovet eivät oikein sovellu esi-historialliseen aikakauteen.

Lost Vikings on näppärä älypeli, joka vaikeustason puolesta sopii koko perheelle. Pienenä miinuksena voisi pitää sitä, että kaikkien viikinkien on selviydyttävä tason loppuun jotta sen pääsisi läpi. Salasana-systeemin avulla peliä kuitenkin jaksaa pelata pitkään, sillä aiempia tasoja ei tarvitse uusiksi ottaa.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Tazmania



Nakke Nakuttaja lehdestä tuttu Tasmanian paholainen seikkailee vihdoinkin myös Super Nintendon ruudulla. Aiemmin ko. hahmo on tutustunut pelimaailmaan Segan 16-bittisen Megadriven ruudulla hyvässä tasohyppelypelissä. Siksipä siis kuulimme kauhunhuutoja ja pakoonjuoksun ääniä (EI! EI ! Jälleen uusi pomppimispeli) ennen kuin peli lopulta saatiin pelitestaajan laitteeseen pyörimään.

Siksipä juuri yllätys olikin niin suuri, sillä yleisen ennakkoluulon vastaisesti Tazmania ei ole tasohyppelypeli. Toki pelissä Taz pystyy hyppimäänkin, mutta periaatteessa tämä on kuin autopeli, joskin hieman erityylinen.

Kuten kaikki sarjakuvia lukeneet tietävät: On Tazmanian paholainen tunnettu juuri loputtomasta nälästään ja kyvystään syödä kaikkea mitä liikkuu. Tähän seikkaan pelin juoni sitten pohjautuukin: Taz juoksee pitkin autotietä eteen päin (taaksepäinkin voi juosta) ja yrittää poimia matkan varrella mukaansa ruokaa - eli lähinnä eri värisiä lintuja. Osa linnuista taapertaa maanpinnalla, mutta osa lentää ilmassa ja Taz loikkii niiden perässä haroen kourilla tyhjää ilmaa, aina silloin tällöin kyeten suupalasen syömään.

Kyseessä on kilpajuoksu aikaa vastaan, sillä Tazin on tyydytettävä nälkänsä tietyn ajan rajoissa - muuten tulee nälkäkuolema. Alussa ruoan löytäminen ei tuota vaikeuksia, mutta pitemmän päälle voi pelaajalle tulla harmaita hiuksia Tazin ohjailussa, sillä lintujen määrän huvetessa, ilmestyy peliin yhä enemmän vastustajia ja esteitä.

Jos Kiwi-lintujen metsästys on hauskaa puuhaa, ei Taz välttämättä pidä siitä, että tielle sattuu jos jonkinmoista vastusta. Auton alle juokseminen ei ole niitä parhaita huveja, eikä veteen hukuttautuminenkaan. Nälkä kun on, Taz syö vaikka hänelle tarjotun dynamiittipötkön suihinsa, niin että on hieman varottava mitä se moottoripyörällä kulkeva dingo tuo.

Tämän lisäksi metsästää Tazia yksi parivaljakko, joka pyrkii saamaan hänet kiinni ja myydyksi eläintarhaan. Eivätkä ongelmat pääty tähän. Naaraspuolinen Tasmanian paholainen ajaa häntä takaa parinmuodostaminen mielessään, eikä Taz pidä ajatuksesta lainkaan. Kun vielä lisätään riesaksi neuroottinen susi, joka roikkuu selässä ja pitää käsillään kiinni Tazin silmien kohdalla, on soppa täynnä ongelmia.

Pakomatkaa helpottamassa on kuitenkin runsaasti bonuksia, jotka voivat esimerkiksi lisätä käytössä olevaa aikaa. Tazilla on myös tietty määrä energiaa, joka lisääntyy kun syö lintusia. Tätä energiaa kuluu auton alle juoksussa ja käytettäessä Tasmanian paholaisten kykyä kieriä pyörremyrskyn tavoin itsensä ympäri.

Pelin grafiikka on iloista, värikästä ja hyvin paljon sarjakuvalle uskollista. Äänet ovat aluksi mukavan kuuloisia, mutta pitemmän päälle yksitoikkoisia.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Tappelupelien Kisa Super Nintendolla:

Super Nintendo on erilaisten taistelupelien luvattu kone - kuukaudessa markkinoille puskee vähintään kaksi alan peliä viemään osuutensa markkinaraosta. Näin on ollut aina siitä lähtien kun Street Fighter II räjäytti itsensä pelimaailman tietoisuuteen. Siksi onkin vihdoinkin aika asettaa pelit paremmuusjärjestykseen.

Tappelupelit voi karkeasti jakaa kahteen eri luokkaan: Katutappelupelit Final Fight - tyyliin ja sitten ovat Street Fighter II - kopiot. Seuraavaksi kuvaamme muutamia vanhempia pelejä, joista osa on aiemmin jo ollut arvostelussa lehdessämme.

Final Fight:
Tämä peli on itsessään jo klassikko. Perus katutappelupeli. Valittavia hahmoja on kolme erilaista ja jokaisella on erilaiset taistelutaidot. Matkan varrelta voi kerätä mukaan putkenpätkiä, veitsiä tai vaikkapa baseball - mailoja, joilla sitten hakkaa vastustajat veriseksi mössöksi. Iskut tekevät erilailla tuhoja ja vievät energiaa ja kun se loppuu, kuolee vihollinen ja sen ruumis katoaa. Sinänsä ihan hauska peli, vaikka onkin jo aika vanha.
HINTA: 495,-



Batman Returns (COM CLUB 5/93):
Tyypillinen Final Fight - kopio. Peli ei toimi kunnolla PAL - koneessa, ei vaikka adapteri olisi mitä mallia. Jenkkikoneessa taas peliä on ihan mukava pelata, onhan Batman kunnon sankari, mutta toisaalta olisi kiva pelata välillä vaikka kissanaista ja antaa tälle lepakkomiehelle kyytiä.
HINTA: 495,-



Rival Turf:
Ensimmäinen Final Fight - kopio ja kuten kopioilla on pahana tapana, on se huonompi kuin edeltäjänsä. kaksi hahmoa valittavana, vähemmän liikkeitä ja muutenkin...
HINTA: 445,-



Super Double Dragon COM CLUB 5/92:
Aiemmin tietokoneilla ja 8 - bittisellä nintendolla vaikuttanut veljespari on jälleen lähdössä pelastamaan Marian - neitoa, joka on joutunut huumeparonien vangiksi. Ensimmäinen Final Fight - klooni, joka niukin naukin ylittää edeltäjänsä tason. Kaksinpelinä parhaimmillaan.
HINTA: 545,-



Fatal Fury COM CLUB 5/93:
Tämä peli on puolestaan yksi uusimmista Street Fighter - kopioista, eikä lainkaan hullumpi sellaiseksi. Pelillä on samat piirteet kuin esikuvallaan, eli kaikilla hahmoilla on omat, yliluonnolliset kyvyt, joiden avulla on mahdollista mm. syöstä tulta vihollisen päälle. Grafiikka on ihan siistiä, mutta... Pelissä on vain kolme hahmoa, joista omansa voi valita yksinpelissä. Pitemmän päälle vaihtelua ei ole, joten siinä suhteessa Fatal Fury kalpenee Street Fighterin rinnalla.
HINTA: 545,-



Power Moves COM CLUB 2/93:
Jo hieman vanhempi kopio Street Fighter - saralta. Pelin kotelon kirjaimet ovat täysin samaa tyyliä kuin edeltäjänsä. Hahmot kaatuvat hävitessään samalla tavalla kuin esikuvassaan ja niin edelleen. Valitettavasti vain pelin grafiikka on muihin kilpaileviin tuotteisiin verrattuna antiikkista, animaatio on paikoin nykivää.
HINTA: 495,-



Brawl Bros

Tuorein katutappelupelien kuningas ?



Rival Turf on jo vanha peli, mutta se on yhä jenkeissä kysytty peli, joten valmistajat päättivät tehdä sille jatko-osan, jonka nimeksi laitettiin Brawl Bros (=Tappelu Veljekset).

Jokainen Super Nintendon omistaja, joka pitää tappelupeleistä, on varmasti kuullut sekä Street Fighter II:sesta, että Final Fightista. Onneksi Brawl Bros on tällä kertaa lähinnä Final Fight - klooni, joten pelissä on enemmän vaihtelevuutta kuin tappelupeleissä yleensä.

Pelaaja tai pelaajat voivat valita hahmonsa peräti viidestä eri hahmosta, joilla kaikilla on omat erikoisliikkeensä, jotka tuottavat vihollisille enemmän vahinkoa. Tämän lisäksi hahmoilla on tietty erikoiskyky, joka tuottaa viholliselle huomattavat vahingot ja käytännöllisesti katsoen tappaa heikoimmat vastustajat. Valitettavasti vain tämän kyvyn käyttäminen kuluttaa myös pelaajan energiavaroja ja niiden loputtua myös pelaaja siirtyy enkelikuoroon, mutta elämiähän on luonnollisesti useita.

Pelissä edetään seuraavalla tavalla: Ensin mennään hiukan eteen päin, minkä jälkeen tyhjästä ilmestyy vastustajia, jotka tuhannen muhjuksi pieksettyään voi jälleen jatkaa matkaa. Jokaisella vastustajalla on tietty energiamäärä, mikä riippuu vastustajan nk. kovuudesta. Mitä pomompi vastustaja, sen suurempi energiamäärä. Pelaajan hahmoilla on tietty oma energiamääränsä. Vihulaisten energioita saa vähennettyä potkimalla ja mätkimällä niitä tarpeeksi. Tämän jälkeen vastustajien ruumiit haihtuvatkin sitten ilmaan.

Kuten näissä peleissä on tapana, on tässäkin tapauksessa pelaajan mahdollista poimia mukaansa erilaisia esineitä pelikentältä. Mikäpä olisikaan hauskempaa kuin mätkiä vihollisia putkenpalasella tai pesäpallomailalla kun he eivät vielä yletä lyömään sinua ? Myös ensiapupakkauksia ja ruokaa voi kerätä mukaansa ja siten parantaa omaa energiatilannettaan.

Jälleen hyvin tyypilliseen tapaan, ovat vastustajat saman näköisiä keskenään, kaikki vastustajat kuuluvat johonkin tiettyyn tyyppiin ja vain värin perusteella voi päätellä onko jokin vastustajista toista kovempi. Ensimmäisten kolmen tason aikana on vastustajia huimaavasti viittä eri sorttia, mutta mikäli värivaihtoehdot lasketaan mukaan, on vastustajia silloin 15 erilaista tyyppiä. Alkuosan mielenkiintoisin vastustaja on silti taustalla helikopterin kanssa häärävä miekkonen, joka ampuu taustalta pelaajaa konekiväärillä, samalla kun pitäisi yrittää pieksää vastustajat hengiltä. Huvittavinta asiassa on se, että ko. vastustaja osuu välillä omiin kavereihinsa - semmoista sattuu.

Brawl Bros on yllättävän mielenkiintoinen tappelupeli, ja siinä olevilla hahmoilla on paljon erilaisia liikkeitä, mutta animaatio on hiukan nykivää, joten täytyy myöntää, että peli olisi voitu ohjelmoida hieman paremmin.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

The Combatribes



Tässä on peli, jota on ennakkoon mainostettu katutappelupelien kuninkaana. Oman sarjakuvan turvinkin on pelin myyntiä pyritty jenkeissä edistämään.

Pelin juoni on seuraava. New Yorkin kaupunki on rikollisten hallussa ja vain kolmen Cyborgin (puoleksi robotti ja puoleksi ihminen) yhteistyö voi pelastaa kaupungin pahan vallasta. USA:n armeija on heidät alunperin luonut eliittisotilaiksi ja näin on muodostunut: The combatribes - Cyborg - yksikkö. Pelissä käy lopulta ilmi, että päävastustaja on Combatribes- yksikön entinen jäsen, Martha.

Niinpä siis pelaajan tai pelaajien täytyy teurastaa Marthan apurit ja hiljakseen edetä loppuun, missä sitten itse pääpirulle annetaan kenkää. Peli onkin toteutettu Final Fightin tyyliin, eli eteen päin mennään, vastaan tulee punkkareita yms. mukavaa. Tason lopussa tapellaan hieman muita vastustajia vaikeampaa vastusta, eli nk. loppuvastustajaa vastaan. Eri tasoja on pelissä yhteensä viisi ja vastustajia pitäisi olla useita erilaisia.

Pelissä on myös useita mahdollisia peli-vaihtoehtoja. Yksinpelinä voi tehtävän parissa ahertaa, tai sitten voi ottaa kaverin mukaan. Tämän lisäksi on peliin ympätty myös Street Fighter - kloonaus, eli pelaajat voivat tapella keskenään areenalla tuttuun tyyliin "kaksi voittoa = voitto". Mikäli tietää oikean salasanan, voi hahmonsa valita kaikista pelin aikana näkyvistä taistelijoista.

Kaikki tämä kuulostaa hyvältä, mutta sittenpä kerronkin missä mennään pieleen...

Combatribes - yksikössä on kolme hahmoa, joista omansa voi valita. Nämä hahmot eroavat hyvin vähän toisistaan. Pelin grafiikka on erittäin yksinkertaista, joskin värikästä. Lähinnä mieleen tulee Nintendon 8 - bittinen laite. Moinen karkea grafiikka on pelkkä osoitus pelin tekijöiden huonosta ohjelmointitaidoista.

Jos pelin Final Fight - tyyli on plussaa, niin sen toteutus ei myöskään päätä huimaa. Näillä kolmella käytössä olevalla hahmolla on periaatteessa yksi lyönti ja pari-kolme potkua. Erikoisliikkeitä on sitten melkeinpä yhtä paljon, mutta...

Yksi seikka, mikä vielä ihmetyttää kovasti on pelin laajuus. Vaikka pelissä on viisi eri tasoa, ei tämä kerro koko totuutta. Tasot ovat lyhyitä - itse asiassa uskomattoman pieniä. Pelin ensimmäisessä kentässä esim. pieksetään semmoiset kymmenen äijää, minkä jälkeen päästään jo loppuvastustajan pariin. Eikä Fats (=loppuvastustaja) ole edes vaikea päihittää. Ja seuraavan tason klovnirata on yhtä helppo, jos ei sitten vielä helpompi. Taso ei edes yhtään vaikeudu jatkossakaan, niin että pelin voi parhaillaan pelata läpi noin varttitunnissa. Tuskin tämä peli on hintansa väärti.

HINTA: 545,-



J. Uhlgren

Doomsday Warrior



Kun planeetta Dizzen alkoi olla liikakansoitettu, eräs sen asukeista, Main -nimeltään, pakeni sieltä maapallon lähelle. Hän tarkasteli planeettaa ja havaitsi sen sopivan hänen tarkoituksiaan varten. Taikuuuttaan hyväksi käyttämällä hän sai maapallon asukeista muutamia orjuutettua alaisikseen, Tuhopartion jäseniksi.

Maapallolla asiat ovatkin hullusti, kasvit kasvavat jättikokoon, mutta ne samalla kuluttavat maaperän heikoksi ja tukehduttavat pian koko planeetan väestön. Onneksi yksi Tuhopartion jäsenistä rikkoo Mainin taian. Tämä nainen (=Main) lähettääkin loput Tuhopartiosta teurastamaan tätä yksinäistä sankaria. Ja näin on saatu hyvä tekosyy jälleen tappelupelille...

Doomsday Warriorissa on seitsemän eri hahmoa, joista omansa voi valita. Loput kuusi on sitten voitettava yksi kerrallaan ennen kuin voi pelastaa maapallon julmalta kohtalolta. Näistä hahmoista viisi on maapallon väestöä ja loput kaksi Mainin alkuperäisen planeetan asukkeja. Nimet ovat uskomattoman mielenkiintoisia (Hohhoijaa):mm. Heavy Metal King, Living Liquid ja Dancing Plant.

Jokaisella hahmolla on omat liikkeensä ja erikoiset taian voimalla tuotetut hyökkäyksensä. Näihin kuuluvat kaikki salamat ja muut mukavat yllärit, mitkä tuottavat huomattavasti normaalia enemmän harmia vihollisen päänmenoksi.

Tämä on jälleen kerran suora kopio Street Fighterista ja kuten arvata saattaa, on taistelu saman tyylistä kuin esikuvassa. Pelaajan ja tietokoneen ohjaamat hahmot siirtyvät areenalle, jolla taistelu sitten käydään. Se, joka päihittää toisen kahdesti, on taistelun voittaja. Hahmoilla on energiaa tietty määrä käytössä ja iskut, potkut, yms. vähentävät energian määrää suhteessa niiden tehokkuuteen.

Doomsday Warrior on silti yksi parhaimmin toteutetuista klooneista, sillä pelin grafiikka on hyvin toteutettu ja se onkin ensimmäinen seikka, mikä pistää silmään. Hahmot ovat suurinpiirtein saman kokoisia kuin mitä itse Street Fighterissa. Liikkeitä on ihan kiitettävä määrä käytössä, enemmänkin niitä saisi silti olla.

Eri erikoiskyvyt tekevät hahmoista kuitenkin epätasaisia. Oma suosikkini on ehdottomasti Elävä Neste, joka voi hukuttaa vastustajansa tai muuttaa ruumiinsa useampaan eri muotoon ja siten vahingoittaa vihollista esimerkiksi pudot-tautumalla tonnin punnuksena niskaan. Tavallinen pulliainen ei moiseen kykene, joten normaali soturi jää helposti jalkoihin jos ei pelaajalla ole tarpeeksi taitoa.

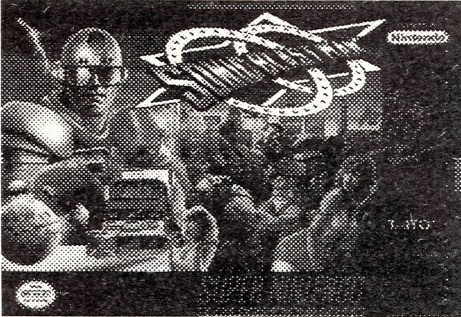
Kaksinpelinä Doomsday Warrior on silti parhaimmillaan, niin kuin muutkin tämän lajin pelit. Kun molemmat voivat valita mieleisensä hahmon, on pelissä enemmän haastetta pitemmän päälle. Grafiikasta pisteet kotiin.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Sonic Blastman



Jälleen kerran maailma on pulassa, rikolliset ja ulkoavaruuden alienit uhkaavat tavallisen ihmisen rauhaa ja onnellisuutta. Maailma kaipaa sankaria, joka pelastaisi kaikki ihmiset pahalta kohtalolta. Missä viipyykään Teräsmies, Ryhmä-X, Hämäri ja ennen kaikkea: Ghostbusters.

Ei, vanhoista auttajista ei ole mihinkään, tällä kertaa apuun ryntää Sonic Blastman, supersankari vailla vertaa. Ja näin on syntynyt uusin Final Fight - tyylinen tappelupeli. Niitähän ei ennestään paljon ollutkaan markkinoilla. Nimen perusteella luulin, että pelissä pääsee räjäyttämään erään tietyn siilin tuhannen kappaleiksi. Pahus...

Sonic Blastman on teurastusta alusta lähtien. 1. taso on Aavekaupunki, joka on täynnä juoppoja ja rikollisia, jotka täytyy pieksää maan tasalle. Toisessa osassa jatketaan asetehtaan sotilaiden parissa ahertamista. Täältä edetään viemäreihin, missä päästään Alieneitten kimppuun. Viemäreistä jatketaan linnaan, jossa taistellaan robotteja vastaan ja lopussa mennään avaruusalukselle, joka on Alieneitten tukikohta.

Jokainen taso on täynnä räjähtävää toimintaa. Combatribes peliin verrattuna täytyy myöntää, että radat ovat pitkiä - todella paljon laajempia. Loppuvastustaja on luonnollisesti tason lopussa, mutta tässä pelissä ne ovatkin murhaavan paljon vaikeampia kuin muissa peleissä.

Kun loppuvastustajan päihittää, pääsee pelaaja nk. bonustehtävään, joka on piristävä lisä. Nämä voi käydä läpi summittaisessa järjestyksessä, mutta loogisesti kannattaa suorittaa ne samassa järjestyksessä kuin tasotkin, sillä myös välitehtävien taso vaikeutuu pelin edetessä.

Sonic Blastmanin hahmot ovat iiiisoja. Siis isoja suurella I - kirjaimella. Jopa Street Fighterin hahmot saavat hävetä näiden hahmojen rinnalla, mutta asiassa on haittapuolensakin - ruutu ei ole riittävän suuri pelihahmoon nähden. Useinkin Sonic Blastman pomppaa ruudun toisesta laidasta toiseen - hyppypotkuja kannattaa lähinnä käyttää paikallaan hyppiessään.

Grafiikka pelissä on muutenkin ihan kiitettävän näköistä, sen suunnittelemiseen on nähty kyllä varmastikin aikaa - olisipa äänipuoleen kiinnitetty yhtä paljon huomiota. (Sama vika on muuten noin 80% Super Nintendo peleistä, ei sen puoleen...)

Sonic Blastmanilla on kiitettävä määrä liikkeitä, mutta käytännössä mies ikään kuin tappelee ilman ohjausta, täysin itsenäisesti, kunhan vain muistaa välillä painaa nappia. Muutenhan tämä olisi aivan naurettavaa, mutta kun kyseessä on Super sankari, niin olkoon.

Sonic Blastman on tappelupelinä Superin Final Fight - klooni kisassa ihan hyvä, mutta muutamista kohdista peliä olisi voitu pistää parempaankin uskoon.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Street Combat

- Joko taas kopio...



Tämä peli on kyllä niiiiiin selvä kopio itse Street Fighter II:sesta kuin vain voi olla. Jo nimikin... Street Combat - suora viittaus edeltäjäänsä.

Juoni pelissä on jälleen kerran onneton: Todella salainen, täysin häikäilemättömien mosrojen (Niin siinä paketissa englanniksi lukee, tarkoittanee rosmoja) salainen organisaatio aikoo salamurhata erään maailmanlaajuisen johtajan kun hän tulee seuraamaan yleisön joukkoon Street Combat - taistelu-urheilua. Pelaajan tehtävänä on soluttautua mukaan kilpailuun, pieksää ilmat pihalle muilta kisaan osallistujilta ja lopulta kohdata C.J - koodinimellä tunnettu palkkatappaja, joka aikoo murhan suorittaa. Pelaajan ohjaama hahmo, Steven on siten maailman ainoa toivo pahan jengin hyvää johtajaa vastaan tarkoitettujen suunnitelmien pilaamiseksi.
(Kaikki edellä oleva on muuten suomennettu ohjekirjasta, niin että en ole mitään epäasiallista tähän laittanut...)

Tästä on siis saatu aihe tappelupelin tekoon ja kuinka ollakaan, on peli saman tyylinen kuin Street Fighter. Oman hahmonsa saa valita kahdesta eri tyyppisestä (itse asiassa sama hahmo, mutta erilainen haarniska) ja tämän jälkeen on katutaistelukisoissa kohdattava ensin kuusi taistelijaa ja sen jälkeen C.J.
Jokaisella hahmolla on omat erikoiset liikkeensä ja kykynsä. Jostakin syystä tämä kuulostaa kovin tutulta. Robomies muun muassa heittelee pommeja, kun taas joku toinen hahmo paiskii energiaa silmille. Helppoa voittaminen siis ei tule olemaan. Itse asiassa otin kolmen ensimmäisen pelin aikana rankasti turpaani, mutta kun oikean taktiikan löytää, niin...

Joka tapauksessa: Grafiikka pelissä on välttävää.Taustagrafiikka on yksinkertaista ja pelihahmot melko pitkälle pelkistettyjä. Liikkeitä ei ole mitenkään määrättömästi vaan ne oppii hetkessä, eikä hahmo tämän jälkeen juuri uusia kikkoja tarjoa pelin kannalta. Yksinpelinä Street Combatilla ei hirveästi ole pelaajalle tarjottavaa.

Kaksinpelinä peli paranee huomattavasti: Molemmat pelaajat saavat valita hahmonsa kaikista tarjolla olevista. Älykäs ihmisvastustaja on muutenkin enemmän mieleeni, tietokoneen ohjaama toimii aina tietyn kaavan mukaisesti. Perheväkivalta ainakin pienenee huomattavasti kun eukon kanssa pelaa Street Combatia ja ottaa muijan hahmolta kenkää.

Silti, kaksinpelinäkään Street Combat ei vedä vertoja muille saman saran peleille, mielenkiinto peliä kohtaan hiipuu nopeasti ja peli päätyy romukoppaan. Vaikeustason valinta pelissä on paras puoli, siten voi edes hieman vaikuttaa pelin tasoon.

Jälleen yksi esimerkki rahastuksesta Super Nintendon omistajien kustannuksella.

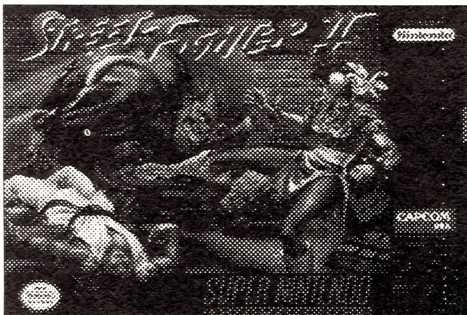


HINTA: 545,-

☹

J. Uhlgren

Street Fighter II - Peli, josta tuli legenda



Tästä pelistä tuli legenda jo kauan ennen sen julkaisemista. Kieli suusta roikkuen katsottiin videolla pyörivää demoa, joka lupasi SNES:illä ennen näkemätöntä taustagrafiikkaa, isoja pelihahmoja ja paljon eri liikkeitä.

Kun pelin ensimmäinen erä saatiin, meni se ennakkotilaajille ja seuraavaa valmistajan markkinoille laskemaa erää saatiin odottaa puoli vuotta lisää. Nythän peli on jo tullut Suomeen eurooppalaisenakin versiona, joskin väitetään sen joutuneen sensuurin kohteeksi Suomessa. Jenkeissä pelistä puuhataan jo Turbo Street Fighter - nimistä versiota, jonka pitäisi olla aiempaa nopeampi ja pelattavampi.

Juoni pelissä on se tavallinen. Pelaajan tarkoitus on voittaa katutappelijoiden kuningas ja tulla siten taistelijoista parhaaksi. Pelaaja voi valita oman pelihahmonsa kahdeksasta erilaisesta. Tämän jälkeen tulee jäljelle jääneet vastustajat pieksää yksitellen, kunnes lopulta on muut voittanut. Mutta ei huolta, eihän peli tähän tietysti lopu, vaan tämän jälkeen joutuu pelaaja taistelemaan yhä kovempia vastustajia vastaan. Näistä viimeisin on sitten se, jonka kimppuun alusta asti pyritään.

Se, mikä Street Fighter II:sen erotti muista tappelupeleistä oli juuri se, että kaikilla eri hahmoilla, joita pelistä löytyy useita, on omat erikoistaitonsa/kykynsä. Intialainen fakiiri syöksee suustaan tulta, joku toinen syöksee energiaa käsistään. Tämän lisäksi eroavat hahmojen käytössä olevat liikkeet toisistaan, mikä oli huomattava parannus taistelupelien osalta. Suurin osa liikkeistä on toki samoja, mutta jokaisella hahmolla on omia erikoisia piirteitään taistelussakin. Juuri edeltämainitun Fakiirin (Dhalsim) on mahdollista venyttää jalkansa normaalia pitemmäksi ja siten osua vastustajiinsa kaukaakin.

Kun kaikki hahmot ovat mokomia lihaskimppuja, ei yksi isku miestä (tai naista) kaada heti maahan, vaan vasta useamman lyönnin seurauksena häviää erän. Energiamäärä on nähtävissä ruudun yläosassa. Jokainen eri isku tai potku vaikuttaa hahmon kuntoon eri tavalla. Ja erilaisia liikkeitä on paljon kun otetaan huomioon eri hahmojen ominaisliikket. Taistelussa se, joka voittaa kaksi erää, pääsee jatkoon. Vaikka yllättävän usein siinä turpiinsa ottaa - varsinkin alussa.

Peliä voi toisaalta pelata myös kaksinpelinä, missä tapauksessa pelaajat valitsevat itselleen mieluisat hahmot ja hakkaavat toisiaan niin paljon kuin sielu sietää. On muuten loistava tapa näyttää sille karatemestari kaverille missä se kaappi seisoo. Voittaja selviää suurinpiirtein samalla tavalla kuin yksinpelissäkin.

Street Fighterin valtit ovat: Omaperäisyys, lukuisat liikkeet ja erikoiskyvyt, sekä pelin nopeus. Täydellinen se ei ole, mutta silti... Kuten aikoinaan ennustettiin lehdessämme: Parasta jäljitellään. Mutta vain yksi on paras: Street Fighter II. Lukuisia klooneja on markkinoilla - Street Fighter hakkaa ne.

HINTA: 595,-



J. Uhlgren

LYNXIN PELIARVOSTELUT

Pitkällisen odotuksen jälkeen uusiakin pelejä arvosteltavaksi. Ovatko uudet pelit parempia?

European Soccer Challenge



Kuningas jalkapallo esittäytyy vihdoinkin Lynxille. Itsekin olin jo kauan odottanut kyseistä peliä, jotta pääsisi testaamaan taitonsa Lynxin kuvaruudulla. Telegames on se firma, joka kyseisen European Soccer Challengen Lynxille lopulta toteutti. Telegamesilta on tulossa muitakin uutuuksia, kuten esimerkiksi Double Dragon, Super Off Road ja Desert Strike (mutta vasta lähempänä joulua).

Sitten takaisin itse peliin. Kenttä on kuvattu sivulta yläviistosta, noin 45 asteen kulmasta. Se on leveyssuunnassa aika tarkkaan kahden kuvaruudun kokoinen, pituussuunnassa taas noin neljän kuvaruudun mittainen. Pelaajat ovat viidesosaruudun pituisia ja liikkuvat kentällä täysin sulavasti. Hahmot ovat tarkasti tehtyjä ja niiden liikkeistä saa helposti selvän. Kun tähän vielä lisätään digitoitujen kuvien (mm. tuomarin puoliaikavihellykset, keltaiset ja punaiset kortit - joita tuli kyllä kerättyä muutama ennen kuin tajusin, että takaapäin taklauksesta tulee lähes aina jonkin sortin rangaistus) valokuvamaisuus, voitaneen puhua graafisesti onnistuneesta pelistä.

Audiopuolta taas voisi kuvata seuraavasti: potku = puff, taklaus = viuuhh, vihellys = pipiip - siinäpä ne äänet sitten olivatkin. Jos tarkemmin ajatellaan, niin eipä sitä kummemmin muita ääniä kaipaakaan. Ne vain sotkisivat pelin luonnetta... No jaa, yleisö kyllä saisi olla mukana kannustamassa omiaan. Pelin yleisö istuu nimittäin hiirenhiljaa kuin sunnuntain jumalanpalveluksessa.

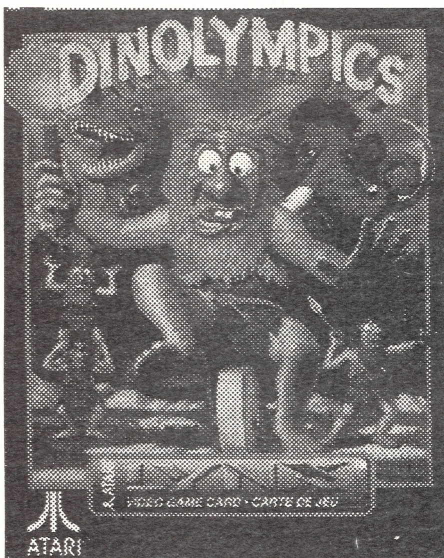
Pelattavuus onkin jo oma lukunsa. Peli aivan ilmeisesti vaatii pitkällistä harjoittelua (näinhän se oikeastikin on). Vaikka pallonkuljetus onkin toteutettu helpolla tavalla - pallo pysyy pelaajan mukana pelaajan kääntyillessäkin - pelaaminen ei missään nimessä ole helppoa. Pääseminen vastustajan hyökkäysalueelle on yleensä aika hankalaa (riippuu tietenkin vastustajan tasosta), puhumattakaan maalinteosta. Vastustaja sen sijaan osaa maalinteon, ja rokottaa välittömästi puolustuksesi taitamattomuudesta. Joten harjoitusta tarvitaan siinäkin asiassa. Mukana onkin Euroopan Cupin lisäksi ystävyysottelut, ja niitä toden totta kannattaa pelata. Itsellesi voit valita joukkueen 32:sta eri Euroopan maan seurasta, mutta vastaasi voi tulla mikä tahansa eurooppalainen joukkue, sillä ne on todennäköisesti kaikki tallennettu pelin muistiin. Myös pelaajien nimet ovat muistissa. Tavoitteena itse kullakin voisi olla vaikka HJK:n vieminen Euroopan mestariksi.

Hinta 349,-

 +

M.Haarahiltunen

Dinolympics



Mikään aivan uudenuutukainen oivallus ei tässä ole kysymyksessä, sillä Dinolympics tunnetaan Humans-nimellä lähes kaikille muille olemassaoleville pelikonsoleille ja tietokoneille. Jostain syystä Lynxin versio on saanut poikkeavan nimen. Peli ei kuitenkaan näyttänyt eroavan muiden koneiden Humanseista.

Ajassa palataan reilusti taaksepäin, sillä pelin alussa olet alkeellisin taidoin varustettu luolamies, jonka heimossa on yhdeksän muuta jäsentä. Itsekin olet aivan tavallinen rivijäsen päällikön ollessa pelissä mukana ainoastaan käskyjä ja tehtäviä jakamassa.

Tarkoituksena on kehittää oman heimosi tietoja ja taitoja evoluution viitoittamaan suuntaan. Sinun tulisi keksiä (tyyliin: HEUREKA!, minä keksin sen!), tai pikemminkin löytää sellaiset ihmiskunnan historian mullistaneet asiat kuten kivestä hiottu keihäänkärki, tuli ja pyörä.

Löydettyäsi nämä esineet voit luonnollisesti käyttää niitä apunasi edetessäsi pidemmälle (olethan jo keksinyt niiden olemassaolon), mutta alussa ainoana apunasi ovat heimosi jäsenet, joita ilman et pääse yhtikäs mihinkään (myöhemmissäkään vaiheissa).

Tehtävänäsi on siis löytää erilaisista sokkelokentistä esine, jonka päällikkö on kulloinkin etsittäväksesi antanut. Ensimmäinen esine on keihäs, toinen tuli, kolmas heimosi palvoma jumalankuvatus, neljäs köysi jne.

Peli on kaksijakoinen; toisaalta loogista ajattelua ja nopeita päätöksiä (aikaa on rajoitetusti) vaativa peli, toisaalta hyppimis-pomppimispeli. Suhde on edellämainitussa järjestyksessä n. 70/30. Enemmän kuitenkin siis järkeilypeli. Juuri tämä tyylilajien sekoitus tekee pelistä erilaisen ja mielenkiintoisen.

Jokaisessa kentässä tulet tarvitsemaan heimotovereittesi apua - mm. kallioille kiivettäessä tai kuoppia ylitettäessä. Muodostamalla yhdestä tai useammasta heimosi jäsenestä ihmistikkaat, voit kiivetä korkeillekin kallioille. Sinulla on myös mahdollisuus heimon poppamiehen taikavoimia avuksi käyttäen manata esiin esineitä, joita olet siihen mennessä löytänyt. Manausta tulee kuitenkin käyttää varoen, sillä jokainen kerta maksaa yhden heimosi jäsenen hengen.

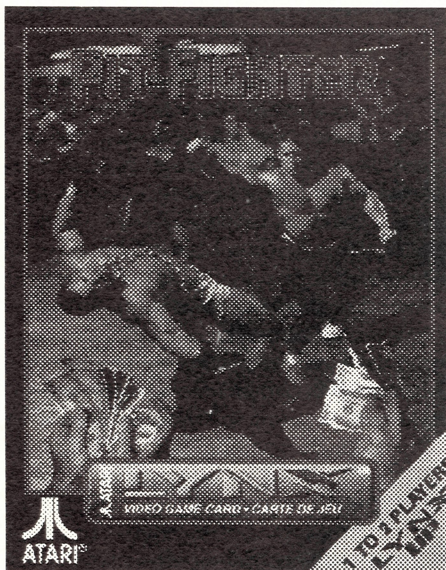
Pelin grafiikka on värikästä ja sopivan yksinkertaista. Kaikenkaikkiaan miellyttävää silmälle. Pelattavuus on jonkin verran takertelevaa, mutta ohjauksen pieniin epätarkkuuksiin tottuu aikansa pelattuaan. Musiikkikaan ei pahasti häiritse, jos ei juuri innostakaan. Aikamme luolaihmisille.

Hinta 329,-

☺☺☺☺ -

M.Haarahiltunen

Pitfighter



Tengen on siis vihdoinkin kääntänyt tappelupelinsä Lynxillekin. Yleensä ottaen muiden koneiden versiot eivät kovin menestyneitä ole olleet, mitenkäs on sitten Lynxin version laita. Pannaan siis karate-, nyrkkeily- ja painitaitomme koetukselle ja lähdetään "luolaan" (= pit) taistelemaan elämästä ja kuolemasta... Noo, ainakin rahapalkinnoista ja kunniasta jos ei muusta.

Omassa joukkueessasi on kolme jäsentä, jotka ovat päättäneet lyödä rahoiksi taistelutaitojensa avulla. Ty, Kato ja Buzz lähtevät kimpassa luolaan taistelemaan suurista rahamääristä, mutta vaarana on oman terveyden menettäminen. Vastustajia löytyy helpoista nakeista todella järkälemäisiin lihasmuureihin asti.

Itse tapahtumapaikkana on siis "luola" (pit). Reunoilla on sankka muuri verenhimoista yleisöä, joka on valmis jopa vahingoittamaan taistelijoita tilaisuuden tullessa. Joten areenalle astuttuasi pakotietä ei ole. Mikäli yrität pakoon yleisön joukkoon, he tyrkkäävät sinut armotta takaisin areenalle.

Pelissä on käytetty ilmeisen digitoituja hahmoja, jotka paikoittain näyttävätkin todella hienoilta. Suurimman osan ajasta hahmot sekoittuvat kuitenkin ikävästi tummaan taustaan. Tässä asiassa on mielestäni möhlätty todella älyttömästi. Mitä järkeä on tehdä hirveästi töitä hahmojen digitoimiseksi, kun sitten pistetään niin tummat taustavärit, että hahmot tai ainakin niiden liikkeet häviävät täysin näkyvistä (no ei nyt täysin, mutta melkein). Aina muutamissa kentissä taustaväritys on kevyempää, jolloin saa ihailla taistelijoiden lihaksikkaita ruumiita ilman suurennuslasia.

Grafiikan ollessa välillä erinomaista ja välillä erinomaisen epäonnistunutta, pelattavuus painii samanlaisten ristiriitojen kanssa. Aluksi liikkeet tuntuivat tapahtuvan äkkinäisesti ja silmän liikettä nopeammin, kun toisinaan ne takeltelivat jonkin verran. Ensimmäisestä seuraa se huono puoli, että ei pysy pelissä vastustajan mukana ja saa koko ajan turpaansa; toisesta seuraa taas oman taistelijan osittainen kyvyttömyys antaa iskua vastustajalle. Eihän tällaiset ominaisuudet millään ole puolusteltavissa, varsinkin kun kyseessä on nopeatempoinen tappelupeli, jossa vaaditaan katutappelijamme välitöntä reagoimista ohjausliikkeisiin.

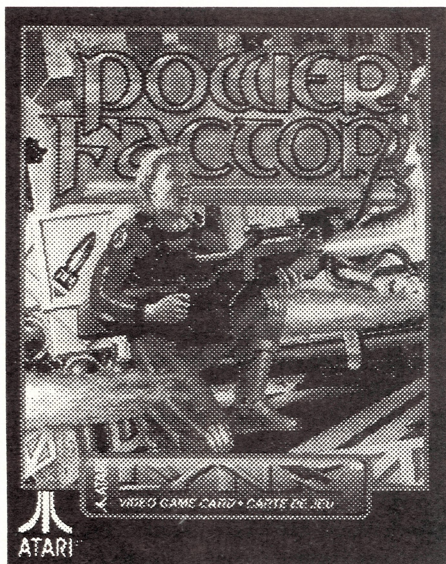
Valmistajan hinnoiteltua tuotteensa kaikkien aikojen kalleimmaksi Lynx-peliksi voi vain kysyä, kuinka hyvän pelin he ovat luulleet tehneensä. Pelistä ei neljää hunttia maksa kuin pahimmanlaatuiset masokistit.

Hinta 399,-



M.Haarahiltunen

Power Factor



Kuuluisassa Atarianin Vapaa-Ajan Kuussa on ihmisillä mahdollisuus käydä pelaamassa Keinotodellisuus-simulaattoria. Tämä simulaattori kuvaa erästä todellista historiallista tapahtumaa: Redd Acen sankarillista toimintaa, kun hän tunkeutui Ceegarianin voima-asemalle ryöstämään tarvittavat pommin osat, joilla hän sitten tuhosi planeetalle tunkevat vihollis-Sinlendot. Nyt on myös sinulla Power Factorissa mahdollisuus kokeilla Redd Acen osaa. Onko sinusta todellakaan sankariksi?

Peli on erittäin kiihkeätempoinen toimintaseikkailu, jossa vaaditaan nopeita refleksejä ja väsymätöntä liipaisin-sormea. Aseenaan Tmat MOW (Transmat Multi-Ordnance Weapon) sankarimme tehtävänä on tunkeutua ydinreaktorin sisuksiin ja etsiä kuusi pomminosaa vaarallisista reaktorin sokkeloista. Tmat Mow:lla voi tulittaa kahdeksaa erilaista ammusta tavallisista panoksista erilaisten laserien kautta aina todella tehokkaisiin tulavaisuuden ammuksiin asti. Näitä ammuksia löytyy aina sieltä täältä reaktorista.

Toinen Redd Acea avustavista laitteista on selkäreppu, johon on pakattu suihkumoottori. Tällä pystyy sitten lentelemään polttoaineen loppumiseen saakka. Lisää polttoainetta löytyy ammusten tapaan sieltä täältä reaktorin sokkeloista. Onpas Reddillä mukanaan vielä MIM (Multiple Information Monitor), josta hän pystyy tarkistamaan aseensa tilan sekä keräämiensä pomminosien määrän ja laadun. Mikäli satut löytämään Video Display Unitin, saat MIMin avulla kyseisen reaktorinosan kartan eteesi. Tätä optiota kannattaa käyttää, sillä muuten eteneminen oikeaan suuntaan saattaa olla mahdotonta.

Peli on sitten ohi, kun Redd menettää kolmannen henkensä (kysehän on siis vain simulaattorista) tai kun hän asentaa kuusi pommikomponenttia reaktorin ytimeen ja räjäyttää Sinlendolaiset (-endo -endo; vaikuttaa jotensakin tutulta tämä vihulaisten nimi, mutta mistä kummasta?) tunkeutujat ilmaan. Näistä kahdesta vaihtoehdosta ensimmäinen on *huomattavasti* todennäköisempää. Johtuen pelin moniulotteisuudesta kaikessa räiskintäpelin yksinkertaisuu-dessaankin. Juuri sellainen peli, josta joko pitää kovasti tai vihaa rankasti sen ajoittaisen ylivoimaisuuden takia. Vastustajia on "riittämiin" ja päävastustajat ovat upeasti tehtyjä, mutta niitä ei siitä huolimatta kannata jäädä ihailemaan. Pitäessäsi volumen täysillä ja katseesi ruudulla peli todennäköisesti huolehtii lopusta; tempaa pyörteisiinsä. Kokeneemmille räiskinnän ystäville.

Hinta 329,-

☺☺☺☺ -

M.Haarahiltunen

Tommi Pajari tilittää:
Toinen retkeni kartanon uumeniin.
tai....
Kuinka pelastin maailman pahalta lonkerolta.

Pelasinpas tässä eräänä päivänä Maniac Mansion kakkosen läpi, ja tässä olisi apua jämähtäneille.

Bernard: ensiksi kerää kaikki näkyvissä oleva tavara: Help Wanted kyltti, mainoslehtinen, kolikko puhelimesta, Booboo-B-Gone toimiston kirjoituspöydän laatikosta, ja pankkikirja pöydältä. Sen jälkeen aukaise kello. Seuraa välidemo, jonka jälkeen sinun pitäisi löytää superpariston suunnitelmat. Ne sijaitsevat alakerrassa generaattorin vieressä olevalla muistitaululla. Ota ne, jolloin seuraa taas välidemo. Saat Hoagien ohjaukseesi.

Hoagiella voit marssia oikealla olevalle pellolle ja puhua Ben Franklinin kanssa, mutta se ei ole tarpeellista pelin etenemisen kannalta. Sen jälkeen kävele majatalon pihaan, ja ota kirje postilaatikosta. Siirrä se Bernardille nykyaikaan. Sitten kävele sisään taloon. Mene kellon luokse, avaa se, ja käy antamassa Superpariston suunnitelmat Red Edisonille. Samalla käytä välillä Bernardia ja siirrä Help Wanted - kyltti, fysiikan oppikirja, sekä imurimainos Hoagielle. Anna Hoagiella Help Wanted - kyltti Red Edisonille, jolloin saat laboratoriotakin itsellesi. Lisäksi pölli vasenkätinen vasara Edisonin pöydältä. Sen jälkeen kiipeä takaisin yläkertaan, ja raahaudu portaita ylös. Yläkerrassa mene Washingtonin huoneeseen, tönäise sänkyä, ja vetäise hihnasta, jolloin siivooja-täti saapuu paikalle. Puhele hänen kanssaan, jos haluat nauraa. Väitä, että et ole Washington, niin saat kuulla logiikan riemua. Muista myös katsoa siivoojatätin hassunkurista olemusta. Niin ja sitten häivy paikalta, keikkaa saippua siivoojan kärrystä, ja etene käytävää Franklinin huoneeseen. Täältä ota viinipullo. Sen jälkeen mene puhumaan hevoselle. Käytä kirjaa hevoseen, jolloin se nukahtaa. Sieppaa hevosen tekohampaat mukaasi. Sen jälkeen mene hevosta vastapäiseen huoneeseen. Siellä vaihda vasenkätinen vasara oikeakätiseen, jolloin toinen veljeksistä tupeltaa, ja he vaihtavat paikkoja. Tästä seuraa kaikkea mukavaa tulevaisuudessa. Tämän jälkeen häivy huoneesta, ja mene yläkertaan. Siellä käytä ensiksi kissaa lähempänä olevaa sänkyä, jolloin se natisee ja vinkuu. Sen jälkeen siirrä patja kauempaan sänkyyn. Töni patjaa, ja vie kissalta hiirilelu. Tämän jälkeen sieppaa maalisanko, mene ulos ikkunasta, ja kiipeä savupiipusta alas. Täällä laita imurimainos aloitelaatikkoon. Mene sen jälkeen takahuoneisiin ovesta. Siellä kerää seuraavat esineet: sanko, öljy, spagetti, ja harja. Täytä sanko vedellä, ja sekoita saippua veteen. Mene puhumaan Tom Jeffersonille, ja anna hänelle viinipullo. Sen jälkeen mene ulos, ja pese harjan ja saippuaveden avulla likainen kärry. Tulee myrsky, jolloin Ben Franklin tulee sisälle sateesta. Sen jälkeen mene vessoille, ja maalaa kyltin vasemmalla puolella olevan puun marjat punaisiksi. Sen jälkeen mene takaisin sisään, ja mene porisemaan George Washingtonin kanssa. Väitä hänelle, että hän ei kykene kaatamaan puita, jolloin hän todistaa miehisyytensä viipaloimalla puun poikki. Näin Laverne vapautuu tulevaisuudessa.

Bernard: Painu heti aluksi yläkertaan, ja sieltä portaita ylös. Yläkerrassa mene ensimmäisestä ovesta sisään. Sulje ovi perässäsi, ja ota avaimet ovesta. Sen jälkeen pistä kolikko Ficklefingers -

masiinaan, jolloin sängyllä röhöttävä plösö siirtyy hieman. Mene sen jälkeen ulos käytävään, seuraavaan huoneeseen, jossa anna Dwaynelle kirje (What a novel design..), jolloin pääset sisälle huoneeseen. Sieppaa sieltä katoava muste ja lippupyssy. Seuraavasta huoneesta saat videokasetin, ja lisäksi saat irroitettua keinoyrjön tönäisemällä oikeanpuoleista kaiutinta, ja sitten laittamalla musiikin päälle. Laita musiikki pois, ja etene käytävää pitkin Ednan videohuoneeseen. Täällä tönäise Ednaa, jolloin hän lentää ovesta ulos (Huom, jos et ole tehnyt Hoagien vasaranvaihtotrikkiä menneisyydessä, tönäisy ei auta). Mene sen jälkeen ulos, vastapäiseen huoneeseen. Käytä katoavaa mustetta postimerkkikokoelmaan, jolloin Weird Ed suuttuu ja ajaa sinut pihalle. Ota postimerkki lattialta, ja vie kokoelma takaisin, jolloin Ed leppyy. Sen jälkeen sieppaa hänen hamsterinsa. Mene yläkerran kautta katolle, ota lipputangosta vipu, ja mene savupiipun kautta alakertaan. Alakerrassa aukaise lattialuukku, ja hätistä tärisevät hampaat koloon, jolloin saat ne haltuusi. Vaihda sikarimiehen pyssy lippupyssyyn, ja sitten pyydä häneltä sikaria. Hän yrittää sytyttää sikarin lippupyssyllä, mutta odotettavasti epäonnistuu. Mene heiluriovesta, ota haarukka ja molemmat kahvipannut, ja mene sitten ovesta perähuoneeseen. Täällä aukaise kabinetti, ja ota suppilo. Pakene paikalta takaisin aulaan, jossa poimi keinoyrjö lattialta. Sitten siirrä sikari, sytytin, ja tärisevät hampaat Hoagielle ja vaihda hahmoa...

La Verne: Valita vartijalle, että sinun pitäisi päästä vessaan. Pääset pihalle, jossa pääset Chron-O-Johnin luokse. Nyt voit siirtää esineitä LaVernelle Hoagielta ja Bernardilta. Ensiksi kuitenkin siirrä skalpelli LaVerneltä Bernardille, ja käytä sitä Bernardilla niittaamaan Oozo The Clown, jolta sieppaat naurulaatikon. Vaihda takaisin LV:lle.

Siirrä ainakin seuraavat esineet LaVernelle heti: Hevosen tekohampaat, Lippuvipu (Crank), Haarukka, Naurulaatikko, Spagetti, Keinoyrjö, BooBoo-B-Gone, Leikkihiiri, Purkinavaaja. Sen jälkeen palaa takaisin kenneliin. Valita vartijalle olevasi sairas, jolloin sinut viedään lekurille. Dr. Tentaclen häivyttyä sieppaa lonkerotaulukko seinältä, ja mene ulos huoneesta. Mene savupiipun kautta katolle, jossa saat lipun Crankin avulla. Mene takaisin sisälle, kävele kenneliin, ja valita vartijalle taas vessahätää. Pääset pihalle. jossa anna lonkerotaulukko Hoagielle.

Hoagiella mene sisälle, ja käytä räjähtävää sikaria Washingtoniin. Kun hänen tekarinsa lentävät pihalle, anna hänelle tilalle tärisevät hampaat. Jefferson sytyttää tulen takkaan, jolloin ota lattialle tippunut viltti, ja painu yläkertaan. Siellä mene keskimmäiseen huoneeseen, jossa laita Tentacle Chart lipun päälle. Etene yhä eteenpäin, katolle, jossa käytä vilttiä peittämään savupiippu. Sen jälkeen mene alakertaan, josta pöllit kultakynän. Käytä välillä LaVerneä, jolla ensiksi puet päällesi lonkerolipun. Sitten käytä Booboo-B-Gonea aitaan, jolloin kissa muuttuu skunkiksi. Käytä kissaan hiirilelua, jolloin saat sen haltuusi. Mene sisään, portaita ylös, ja ensimmäisessä huoneessa käytä purkinaukaisijaa peltitölkkiin. Sieltä saat etikkaa, jonka siirrät Hoagielle...

Hoagie: Mene alakertaan, ja anna kultakynä, etikka, ja öljy Red Edisonille. Hän rakentaa Superpariston, jonka luonnollisesti Hoagie varastaa häneltä välittömästi. Sen jälkeen mene yläkertaan, ja anna Frankilinille sadetakki. Hän rakentaa siitä vedenpitävän leijan, jonka jälkeen Franklin ja Hoagie siirtyvät pihalle. Pihalla sujauta superparisto leijassa olevaan taskuun, ja työnnä leija taivaalle. Näin saat superpariston, ja Hoagien tehtävä on suoritettu. Kiinnitä vielä paristo Chron-O-Johniin, niin kaikki on valmista.

LaVerne: Jatka matkaa seuraavaan huoneeseen, josta sieppaat rullaluistimet ja jatkojohdon. Käytä rullaluistimia muumioon, ja sitten työnnä Tediä. Sitten mene takan luona olevan lonkeron puheille, ja ilmoita ihmisesi kilpailuun. Sen jälkeen mene ulos, ja liitä jatkojohto ensin Chron-O-Johniin, ja sitten kellarin ikkunaan. Palaa takaisin sisälle, jossa mene muumion luokse, ja käytä nimilappua siihen. Show alkaa, jolloin mene yläkertaan. Käytä muumioon seuraavia esineitä: Hevosen hampaat, spagettia, haarukkaa spagettiin, ja naurulaatikkoa. Sen jälkeen käytä keinoyrjöä Haroldiin. Sitten mene puhumaan tuomareille. Ehdota kilpailun aloittamista. Muumio voittaa, jolloin saat pokaalin ja ruokapalkkion. Anna ruokalahjakortti vartijalle kennelissä, ja sen jälkeen käytä kissaa Edisoneihin. He karkaavat, jolloin vartija ovelta on kadonnut.

Käytä välillä kuitenkin Bernardia, ja mene ulos. Maalaa Ted punaiseksi, ja käy antamassa huppupäiselle miehelle avaimet, jolloin saat häneltä sorkkaraudan. Mene takaisin sisälle, ja käytä sorkkarautaa purukumiin. Sen jälkeen pureskele purkkaa, niin saat kolikon irti siitä. Sitten mene alakertaan, ja kaada Dr. Fredille kofeiinitonta kahvia. Hän nukahtaa, ja lähtee haahuilemaan kassakaapille. Älä välitä tästä, vaan mene yläkertaan, ja käy viemässä hamsteri jääastiaan. Sen jälkeen mene Jordi Lanen huoneeseen, ja käytä kolikkoa Ficklefingers vehkeeseen. Vuori tipahtaa sängyltä, jolloin saat puseron. Mene takaisin käytävään, ja käytä sorkkarautaa karkkiautomaattiin. Saat hirveän pinon kolikoita. Mene videohuoneeseen, jossa laita videokasetti sisään. Käytä videoita, ja nauhoita Dr. Fredin kaapinaukaisu. Sitten katso filmi hidastettuna (käännä oikeassa laidassa olevaa kytkintä ennen Play napin painamista), niin näet yhdistelmän. Veroviraston miehet vievät Dr. Fredin, joten käy aukaisemassa kassakaappi ja ota sopimus. Laita sopimukseen postimerkki. Mene alas, laita pusero pesukoneeseen, ja sen jälkeen syötä kolikkovuori pesukoneeseen.

LaVerne: Mene yläkerran käytävään, ja hae hamsteri jääastiasta. Sen jälkeen mene alakertaan, ja nakkaa hamsteri mikroon, jossa se lämpenee. Sen jälkeen hae kuivaajasta pieneksi kutistunut pusero, ja pane se hamsterin päälle. Mene alakertaan, ja pane hamsteri generaattoriin. Saat nyrkistä, ja hamsteri livahtaa rotankoloon. Imuroi se ulos, ja laita se uudestaan generaattoriin. Varmista, että jatkojohto on kiinni generaattorissa. Valmista tuli.

Bernard: Tämän jälkeen kiipeä savupiipusta ylös, ja mene sisälle. Dr Fred on vangittuna sängyllä, joten ota ensiksi köysi pois hänen ympäriltään. Sitten mene katolle, ja käytä köyttä vinssin kanssa. Mene alas, ja pihalla sido köysi kiinni muumioon. Kiipeä takaisin ylös, ja vedä köydestä. Muumio singahtaa ylös, jolloin vaihdat sen Dr. Fredin tilalle. Sitten käytä köyttä Dr. Frediin, ja mene ulos katolle, ja vedä taas köydestä. Dr Fred tulee alas, ja Bernard raahaa hänet kellariin. Käytä suppiloa Dr. Frediin, ja juota hänelle kahvia, jolloin hän herää. Puhumalla saat hänet allekirjoittamaan sopimuksen, jonka sitten suljet ja lähetät Hoagielle. Hoagiella postita kirje, jolloin Dr Fred saa rahaa kaksi miljoonaa dollaria. Sen jälkeen soita yläkerran puhelimella TV:n myyntiohjelmaan (katso ensin TV:tä), ja tilaa timantti postimyynnistä. Nyt kaikki on valmista, ja DR. Fred käynnistää aikakoneen. Seuraa pitkähkö välidemo, jonka jälkeen sankarimme ovat pienessä jumissa. Yläkerrassa mene keskimmäiseen huoneeseen, ja sieppaa keilapallo. Mene kellariin, jossa käytä keilapalloa lonkeroihin. Purple Tentacle saapuu, ja puhumalla saat hänet ampumaan Dr. Frediä, jolloin kutistussäde kimpoaa takaisin Fredin otsalla olevasta peilistä. Se on siinä. Läpi meni.

Yleistä tuotekuvastosta:

1) Seuraavilla sivuilla on COM 2001 OY:ssä myynnissä olevista tuotteista tietoa, sekä tuotteiden hinta.

2) Luettelossa esiintyvät hinnat ovat riippuvaisia markan arvosta, joten mikäli markan arvo vaihtuu, kannattaa tilausta jättäessään tarkistaa tuotteen hinta.

*3) Kaikki luettelossa ilmoitetut pelit eivät vielä ole ilmestyneet. Mikäli pelin nimen perässä tai hinnan kohdalla on *, tarkoittaa se sitä, ettei kyseistä peliä ollut lainkaan julkaistu kyseiselle koneelle vielä lehden painoon lähtiessä. Näistä peleistä on kuitenkin mahdollista jättää ennakkotilaus, missä tapauksessa peli lähetetään heti kun valmistaja pelin julkaisee ja sitä saadaan varastoon. Mikäli tuotetta löytyy varastosta tilaushetkellä, normaali toimitusaika on kaksi arkipäivää. Julkaisemattoman pelin hinta saattaa vielä muuttua.*

4) Tilatessasi jotakin vanhempaa peliä, jota emme enää pidä varastossa, se joudutaan tilaamaan ulkomailta ja tässä tapauksessa toimitusaika on noin 2 viikkoa, mikäli peliä on enää lainkaan saatavana. Mikäli pelin nimen perässä on # - merkki, ei peliä enää pidetä varastossa.

5) Com Clubin jäsenille tarkoitetut jäsentarjoukset koskevat ainoastaan Com Clubin jäseniä, eikä niistä erikseen myönnetä jäsenalennusta. Muista peleistä Com Clubin jäsenille myönnetään 5 % alennus. Muista tuotteista alennus vaihtelee sen verran, että kannattaa tarkistaa se tilausta jättäessään. Alennukseen on oikeutettu ilmoittamalla jäsennumeronsa tilausta jättäessään.

COM 2001 OY:n tilauspalvelu päivystää arkisin kello 9-20 ja lauantaisin 10-15. Sunnuntaisin toimistomme on suljettu.

Tilaukset puhelimitse: 981 - 33 66 44
Tilaukset faxilla: 981 - 33 77 22

Voit lähettää tilauksesi myös kirjeitse osoitteella:

COM 2001 OY
PL 536
90101 OULU

Käytettyjen pelien listat:

Perustuvat 16. 8. vallinneeseen varastotilanteeseen. Tarkista pelien hinnat soittamalla!

Sega Megadrive:

Abrams Battletank	145,-
Alien 3	295,-
Alien Storm	195,-
Altered Beast	95,-
Aquatic Games	245,-
Arnold Palmer Golf	245,-
Batman Returns	325,-
Bonanza Bros	195,-
Buck Rogers	195,-
Buster Douglas Boxing	195,-
Chuck Rock	295,-
David Robinsons Basketball	245,-
Decap Attack	195,-
Desert Strike	295,-
Dick Tracy	195,-
EA Hockey	275,-
F-22 Interceptor	245,-
Fantasia	145,-
Fatal Labyrinth	195,-
Fatal Rewind	145,-
Forgotten Worlds	195,-
Gain Ground	245,-
Golden Axe 2	245,-
Ghouls´n´Ghosts	195,-
Herzog Zwei	245,-
Home Alone	245,-
Indiana Jones III	295,-
James Pond 2 - Robocod	245,-
Jewel Master	245,-
John Madden Football	195,-
John Madden Football 2	245,-
Kid Chameleon	245,-
Last Battle	195,-
LHX Attack Chopper	295,-
Might & Magic	295,-
Phantasy Star III	295,-
Phelios	145,-
Quackshot	245,-

Rings of Power	195,-
Shadow Dancer	195,-
Shining in the Darkness	195,-
Sol Deace	195,-
Sonic The Hedgehog	95,-
Space Harrier II	195,-
Speedball 2 (Genesis)	195,-
Spiderman	195,-
Super League	145,-
Super Monaco GP	145,-
Super Thunderblade	195,-
Super Real Basketball	195,-
Sword of Vermillion	195,-
Tazmania	295,-
Team USA Basketball	295,-
Turbo Outrun	95,-
Twin Hawk	195,-
Valis	195,-
Wonderboy III	245,-
World Trophy Soccer	295,-
Wrestlewar	225,-

Super Nintendo USA:

Castlevania IV	295,-
Darius Twin	295,-
Joe & Mac	295,-
Lemmings	295,-
Mystical Ninja	295,-
Out of This World	325,-
Pitfighter	225,-
Street Fighter 2	345,-
Spiderman vs the X-Men	295,-
Space Megaforce	295,-
Wing Commander	395,-
Ys III	225,-
Zelda III	295,-

Super Nintendo PAL:

Addams Family	395,-
Castlevania IV	345,-
Joe & Mac Caveman Ninja	345,-
Krusty´s Super Fun House	395,-
R-Type	325,-
Sim City	395,-

Super Kick Off	395,-
Super Soccer	375,-
Top Gear	395,-
UN Squadron	325,-
Zelda III	395,-

Nintendo 8-Bittinen:

Battle of Olympus	165,-
Bubble Bobble	195,-
Captain Comic	95,-
Castlevania	145,-
Castlevania II	175,-
Double Dragon II	195,-
Dream Master	195,-
Dr. Mario	195,-
Faxanadu	195,-
Festers Quest	195,-
Flintstones	245,-
Kabuki - Quantum Fighter	195,-
Kick Off	195,-
Life Force Q	175,-
Megaman 3	245,-
North & South	195,-
Punch Out	195,-
Robocop	195,-
Section Z	175,-
Shadowgate	195,-
Silent Service	175,-
Simpsons	195,-
Simpsons II	245,-
Snake Rattle & Roll	195,-
Snake´s Revenge	195,-
Solstice	195,-
Spy vs Spy	195,-
Super Mario Bros/Duckhunt	175,-
Swords & Serpents	195,-
Rad Gravity	195,-
Rescue: The Embassy Mission	195,-
Talespin	245,-
Top Gun	225,-
Werewolf	175,-
Willow	225,-
Zelda II	195,-

Nintendo Gameboy:

Adventure Island	145,-
Bills & Teds Excellent Adv.	145,-
Boxxle	125,-
Bubble Bobble	125,-
Bugs Bunny	125,-
Bugs Bunny 2	145,-
Castlevania	145,-
Chase H.Q.	145,-

Chessmaster	145,-
Choplifter 2	195,-
Double Dragon 3	165,-
Dr. Mario	145,-
F-1 Race + 4 player adapter	185,-
Final Fantasy II	165,-
Fortress of Fear	125,-
Golf	145,-
High Stakes Gambling	145,-
Home Alone	145,-
Klax	125,-
Marble Madness	125,-
Motocross Maniacs	145,-
Radar Mission	145,-
Roger Rabbit	165,-
Side Pocket	165,-
Simpsons	125,-
Simpsons II	165,-
Soccer Mania	145,-
Solar Striker	145,-
Spiderman 2	165,-
Super Marioland 2	185,-
Tennis	125,-
Terminator 2: Judgement Day	165,-
Turtles I	125,-
Turtles II	145,-
WWF 2	165,-

Lynx:

Bills & Teds adventure	185,-
Blue Lightning	185,-
Chips Challenge	165,-
Gates of Zendocon	125,-
Gauntlet III	145,-
Kung Food	165,-
Ninja Gaiden	165,-
Paperboy	125,-
Roadblasters	145,-
Slime World	185,-
Switchblade II	185,-
Toki	185,-
Viking Child	165,-
Zarlor Mercenary	145,-

Neo Geo:

Blues Journey	895,-
Top Players Golf	545,-
Ninja Combat	545,-

AMIGAN PELEJÄ

1869................239
3D Construct Kit 2..359
4D Boxing#..........269
4D Driving..........95
A-Train.............269
A-Train Constr.Kit..189
A320 Airbus USA.....329
A320 Airbus.........299
Abandoned Places II.299
Addam's Family II*..239
Addam's Family......199
Adventurers.........199
Air Sea Supremacy#..239
Air Support.........199
Alien Breed.........199
Alien III*..........239
Alien Storm.........199
Amberstar...........239
Amos 3D.............299
Amos Compiler.......299
Amos Easy...........269
Amos Pro Compiler#..269
Amos Professional...499
Amos the Creator....329
Ancient Art of War..299
Another World#......269
Apidya#.............239
Apocalypse..........239
Aquatic Games.......199
Aquaventura#........239
Archer Maclean Pool.199
Ashes of Empire.....239
Assasin#............239
AV8B Harrier........269
B-17 Flying fortress269
Bane of Cosmic Forg#269
Bard's Tale Cons.Kit269
Bat II..............269
Battle Isle Data....199
Battle Isle#........239
Battletoads*........239
Bike Grand Prix*....199
Birds of Prey#......269
Black Crypt#........239
Blades of Destiny...299
Body Blows..........239
Burning Rubber*.....239
Caesar Deluxe.......239
California Games II#239
Campaign............269
Captive II*.........239
Captive.............199
Carl Lewis challenge199
Castle of Dr.Brain..249
Castles.............269
Champions of Krynn#.269
Championship Man II.239
Championship Manager199
Chaos Engine........239
Chuck Rock II.......269
Cisco Heat.......... 99
Civilization........269
Colonels Bequest....249
Combat Air Patrol*..239
Combat Classics.....239
Conflict:Korea......269
Conflict:MiddleEast#239
Cool Crock Twins#...239
Cool World..........199
Cover Girl Poker....199
Covert Action#......269
Crazy Cars III#.....239
Creepers*...........239
Crimewave#..........239
Curse of Enchantia..269
D-Day...............269
D-Generation#.......239
Daemonsgate*........269
Dark Queen of Krynn.269
Darkseed............329
David Leadbetter*...269
Death Knights Krynn.249
Desert Strike.......239
Deuteros............269
Die Hard II#........239
Doodlebug#..........239
Double Dragon III...239
Dream Team..........239
Duck Tales..........199
Dune II.............239
Dune................239
Dungeonm/Chaos Back.239
Dynablaster#........239
Elf#................239
Elite II*...........269
Elite#..............239
Elvira II...........269
Epic................239
Eswat............... 99
Eye of Beholder II..269
Eye of Beholder III*299
Eye of Beholder#....269
Eye of the Storm*...239
F.A Premier Footbal*199
Faery Tale II*......239
Fantastic Worlds....269
Fascination.........239
Fields of Glory*....269
Final Fight......... 99
Fire & Ice#.........239
Flashback...........239
Flight of Intruder.. 99
Floor 13#...........269
Football Manager 3*.199
Formula 1 Grand Prix269
Games - Espana 92...239
Gateway Savage Front249
Gauntlet III........129
Gemini Wing.........99
Global Effect.......269
Global Gladiators*..239
Goal................239
Gold of Americas....199
Graham Taylor's#....269
Greatest Collection.269
Gunship 2000........269
Guy Spy.............239
Head to Head#.......269
Heart of China......249
Hero Quest II*......239
Hero Quest..........249
Hired Guns*.........239
History Line1914-18.269
Hockey League Simul.269
Hoi.................199
Home Alone..........199
Hook#...............239
Hudson Hawk.........199
Humans..............199
Humans II...........239
Hunter..............239
Hägar the Horrible..199
Indy IV Action Game.199
Indy IV Adventure...269
Ishar II............23
Int.Sport Challenge.239
Internat.Athletics..199
International Golf..239
Ishar#..............239
Jaguar XJ 220#......239
James Pond2:Robocod#239
John Barnes.........199
John Madden#........239
KGB.................239
Kick Off 2..........199
King's Bounty#......239
King's Quest I......249
King's Quest V......249
Knightmare#.........269
Knights of the Sky..199
Krusty's Funhouse*..239
Larry I.............249
Larry II............249
Larry III...........249
Larry V.............249
Laser Squad#........239
Legacy*.............269
Legend of Kyrandia..269
Legend#.............299
Legends of Valour...299
Lemmings II.........269
Lethal Weapon.......199
Life & Death#.......239
Lionheart...........239
Liverpool...........199
Lord of the Rings...269
Lost Vikings........239
Lotus III...........199
Lure of Temptress...239
M1 Tank Platoon#....299
Magic Fly...........99
Manager.............269
Maniac Mansion#.....239
Mega Mix............239
Megasports..........199
Mega-lo-mania.......239
Megafortress........199
Megatraveller II....269
Mercenary III.......239
Merchant Colony.....199
Midwinter II........299
Might & Magic III...269
Moonstone#..........269
Morph#..............239
Motorhead#..........239
Myth................239
Nick Faldo's Golf...269
Nigel Mansells......239
No Greater Glory....269
No Second Prize#....239
North & South.......99
Nova 9..............249
Oh No More Lemmings.199
Outlander*..........269
Paladin II..........239
Pandemonium*........239
Paperboy II.........99
Parasol Stars#......239
Perfect General DATA199
Perfect General.....269
Pinball Dreams......239
Pinball Fantasies...239
Pitfighter.......... 99
Plan 9 From Outer Sp269
Player Manager II*..239
Police Quest III....269

Pools of darkness#..239
Populous II Data....145
Populous II Plus....269
Populous II.........239
Powermonger#........239
Premier Manager.....239
Premier Manager II*.239
Premiere#...........239
Prince of Persia....199
Project X#..........239
Psycho's Soccer.....239
Push Over#..........239
Putty...............199
Quest for Excalibur.199
Quest for Glory II..249
Quest for Glory.....249
Race Driving........99
Ragnarok*...........299
Railroad Tycoon.....269
Rampart#............239
Raving Mad..........239
Reach for the Skies.269
Realms..............239
Red Zone#...........239
Rise of Dragon......269
Road Rash#..........239
Robin Hood Sierra...299
Robocop III.........239
Robosport...........239
Rome AD 92..........239
Rules of Engagement.399
Sabre Team#.........239
Samurai - Way of War239
Secret of Monkey I..239
Secret of Monkey II.269
Sensible Soccer II..239
Shadow Dancer.......99
Shadow Lands........199
Shadow of Beast III.199
Shadoworlds#........239
Shattered lands*....249
Shuttle.............269
Silent Service II...269
Silent Service......199
Silk Worm...........99
Sim Ant#............299
Sim Farm*...........299
Sleepwalkers........199
Space Crusade + DATA249
Space Crusade II*...239
Space Crusade.......199
Space Legends.......239
Space Quest I.......249
Space Quest IV...... 99
Special Forces......269
Storm Master#.......239
Strategy Masters#...269
Street Fighter II...239
Super Fighters......199
Super Frog..........239
Super Monaco GP.....99
Super Off Road......199
Super Tetris........199
Syndicate...........299
Team Suzuki.........199
Terminator 2........199
Third Reich.........269
Titan...............99

Transarctica........239
Treasures of Savage#269
Troddlers#..........239
Turrican II#........239
Typhoon of Steel....299
Ultima IV...........239
Ultima VI#..........269
Universal Monsters*.199
Utopia - New worlds#199
Utopia..............239
Video Kid...........199
Vikings.............199
Walker..............269
War in Middle Earth#269
Warriors of Releyne.239
Waxworks............269
Wayne Gretzky II....299
Willy Beamish.......269
Wing Commander......269
Wizkid..............199
Worlds of Legend....199
WWF II..............199
WWF.................199
Zak McKraken........199
Zool................199
Zyconix.............199

Seuraavia pelejä voimme toimittaa edullisesti:

Air Support#..........149
Atomino#..............149
Awesome#..............149
Barbarian 2#..........149
Bills Tomato Game#....149
California Games II#..149
Face Off Ice Hockey#..149
Hill Street Blues#....149
Leander#..............149
Loom#.................149
Oh No More Lemmings#..149
Ork#..................149
Shadow of Beast 2#....149
Tennis Cup 2#.........149
Universal Warrior#....149

Seuraavia Pelejä saatavana Amiga 1200 versioina:

International Golf....239
Ishar.................269
James Pond II-Robocod.239
King's Quest VI*......329
Nigel Mansell.........269
Sim Life..............299
Syndicate*............329
Transarctica..........269
Trolls................269
Zool..................269

Tässä vain osa myymistämme Amiga-peleistä. Jos et löydä etsimääsi peliä soita 981-336644.

Voimme toimittaa myös vanhempia pelejä.

COM 2001 981-336644

PC:N PELEJÄ

3D Construct Kit 2..359
4D Driving..........199
7th Quest CD-ROM....495
A Line In the Sand..269
A-Train Constr Kit..169
A-Train.............299
A320 Airbus USA.....329
A320 Airbus.........329
Aces of Pacific+DATA329
Aces of Pasific DATA199
Aces of Pasific.....299
Aces Over Europe*...329
Air Bucks#..........329
Air Land & Sea......329
Air Sea Supremacy#..299
Air Warrior.........269
Alcatraz............349
Alone in the Dark...329
Amazon..............299
American Tail.......239
Ancient Art of War..329
Another World.......269
Apocalypse*.........299
Archer Maclean Pool*269
Armored Fist*.......299
Ashes of Empire.....329
ATAC................299
ATP.................329
AV8B Harrier........299
Award Winners.......239
B-17 Flying fortress329
Bane of Cosmic Forge269
Bards Tale Cons.Kit#299
Bat II..............299
Batman Returns......349
Battle Isle 93*.....299
Battle Isle Data....199
Battle Isle#........299
Battlechess 4000#...299
Battles of Destiny..299
Battletech Pak#.....299
Battletoads*........239
Beneath Steel Sky*..299
Betrayal at krondor.329
Beuaty and the Beast329
Birds of Prey.......299
Blades of Destiny...299
Blue Force..........399
Buzz Aldring........329
Caesar Deluxe.......269
California Games II#269
California Games....99
Campaign............269
Captive.............199
Car and Driver#.....299
Carl Lewis challenge199
Carrier Contruction*299
Carrier Strike......359
Carriers at War.....269
Castle of Dr.Brain..299
Castles II#.........269
Champions of Krynn#.269
Championship Man.93.239
Chaos Engine*.......269
Chess Maniac CD-ROM.399
Cisco Heat..........99
Civilization........299
Clash of Steel*.....299
Classic Adventure...399
Cobra Mission.......399
Combat Classics.....269
Command HQ..........199

Conan the Cimmerian.199
Conflict:Korea......269
Conflict:MiddleEast#269
Conquered Kingdoms..299
Contraptions........199
Cool Crock Twins#...239
Cool World#.........239
Cover Girl Poker....199
Crazy Cars II.......99
Crazy Cars III#.....269
Creepers#...........329
Crisis in Kremlin...239
Crusaders dark sav#.299
Curse of Enchantia..269
Curse of EnchantiaCD299
D-Day...............299
Daemonsgate*........299
Dagger of Amon Ra CD429
Dagger of Amon Ra...299
Dark Half...........239
Dark Queen of Krynn.269
Darklands...........359
Darkmere*...........239
Darkseed............299
Darkside of Xeen*...329
Daughter of Serpents329
David Leadbetter#...329
Death Knights Krynn.239
Die Hard II.........199
Discovery#..........269
Do 335 SWOTL DATA...169
Dog Fight...........359
Doom*...............329
Double Dragon III#..299
Dream Team#.........239
Duck Tales..........199
Dune CD-ROM.........329
Dune II.............269
Dune................269
Dungeonmaster.......269
Dynablaster#........239
Eco Quest II........299
Eco Quest...........199
El-fish.............299
Elf#................269
Elite II*...........299
Elvira II...........199
Empire Deluxe.......349
Epic................269
Eric the Unready....299
Eternam#............269
Eye of Beholder II..239
Eye of Beholder III.299
Eye of Beholder.....269
F-15 Strike Eagle II199
F-15 Strike EagleIII329
F.A Premier Footbal*239
F117 A Nighthawk#...299
Faery Tale II*......269
Falcon 3.0 Data.....199
Falcon 3.0..........329
Family Funpack......299
Fantastic Worlds....299
Fascination.........269
Fatty Bear*.........269
Fields of Glory.....329
Final Conflict......299
Flashback...........269
Flight Simulator4.0.399
Football Manager 3..239
Formula 1 Grand Prix329
Freddy Pharkas......299

Front Page football.299
Galacticon*.........299
Games - Espana 92...199
Games Summer Challen269
Gateway Savage Front239
Gateway#............269
Gateway II*.........299
Global Conquest.....329
Global Effect#......269
GNB/America in Atlan189
GNB/Scenario Builder189
GNB/Superships......189
Gobliiins 2#........269
Gods................199
Great Naval Battles.299
Greatest Collection.299
Gunship 2000 Data...189
Gunship 2000#.......329
Guy Spy.............269
Harrier Jump Jet....329
Head to Head........269
Heart of China#.....299
Heroes of 357th.....269
High Command........329
History Line1914-18.299
Hockey League Sim 1.299
Hockey League Sim 2.299
Home Alone 2........199
Hook................269
Humans Data.........169
Humans II...........239
Humans..............239
Inca#...............329
Incredible Machine..299
Indy IV Action Game.239
Indy IV Adventure...269
Int.Sport Challenge.239
Ishar...............239
Ishar II............269
Island of Dr Brain..299
James Pond 2-Robocod239
Jimmy White Snooker#269
Joe & Mac#..........239
John Madden II......239
Jordan in Flight....329
Jutland CD-ROM......495
KGB#................269
King's Quest V#.....299
King's Quest VI.....329
Knights of the Sky#.299
Krusty's Funhouse*..239
L.A.Law.............299
Lands of Lore*......299
Larry Triple Pack...399
Larry V.............299
Laser Squad#........269
Leather Goddesses 2.399
Legacy..............329
Legend of Kyrandi CD329
Legend of Kyrandia..299
Legend of Myra......239
Legends of Valour...299
Lemmings II.........299
Lethal Weapon.......239
Liberty or Death*...299
Life & Death II#....269
Life & Death#.......269
Links -Barton Creek#199
Links -Bayhill#.....199
Links -Bountiful#...199
Links -Dorado Beach#199
Links -Firestone#...199

Links 386 Pro.......329
Links Pro-Mauna Kea#199
LinksPro-Pinehurst2#199
Lord of the Rings 2#269
Lord of the Rings#..299
Lost Files of Holmes299
Lost Vikings........269
Lotus III...........269
M1 Tank Platoon#....299
Maelstrom...........369
Magic Candle III....399
Man of War*.........299
Manager.............239
Maniac Mansion 2....299
Maniac Mansion 2 CD#399
Mantis..............329
Mario is Missing....269
Maximum OverkilDATA.239
Maximum Overkill....329
McDonald Land*......239
Mega-lo-mania#......299
Megatraveller II#...269
Megatraveller III*..299
Midwinter II........249
Might & Magic III#..299
Might & Magic IV....359
Millennium..........269
Movie Stars.........99
NFL Football........299
Nick Faldo's Golf*..269
Nigel Mansells......299
No Greater Glory#...269
Oh No More Lemmings.199
Operation US Presid.399
Pacific Islands#....269
Pacific War.........329
Paladin II..........269
Pandemonium*........269
Patriot.............459
Patton Strikes Back.199
Perfect General DATA169
Perfect General.....299
Physical Therapy CD.299
Pinball Dreams*.....269
Pirates Gold*.......329
Plan 9 From Outer Sp299
Point of Attack*....299
Police Quest I VGA..299
Police Quest III....329
Pools of darkness...239
Populous II.........299
Power Game Pak......459
Powermonger#........269
Prehistorik.........99
Premier Manager.....239
Prince of Persia II.329
Privateer*..........359
Prophecy of Shadow..239
Protostar...........399
Psycho's Soccer#....299
Push Over...........239
Putt Putt#..........269
Quest for Glory II#.299
Quest for Glory III.299
Quest for Glory#....299
Race Driving........239
Ragnarok*...........299
Railroad Tycoon.....269
Railroad Tycoon Dlux329
Rampart#............269
Reach for the Skies.299
Realms of Arkania...329
Realms..............199
Red Baron Data......199
Red Baron...........299
Return of Phantom...329
Rex Nebular.........299
Ringworld*..........299
Rise of Dragon......299
Risky Woods.........239
Robin Hood(Sierra)#.299
Robocop III#........269
Robosport...........239
Rocketeer...........179
Roger Rabbit........199
Rome AD 92..........269
Sci Fi Pak..........239
Seal Team*..........329
Secret of Monkey I..269
Secret of Monkey II.269
Secret of Silver Bla239
Secret Weapons of L#329
Sensible Soccer.....269
Shadow of Comet.....329
Shadow President....329
Shadow Sorcerer.....239
Shadowlands.........239
Shattered lands*....269
Sherlock Holmes 3 CD495
Sid Meier Trilogy...329
Siege - Dogs of War#239
Siege...............269
Sim Ant.............179
Sim Farm*...........299
Sim Life............299
Smutware CD.........299
Solitaires Journey..299
Space 1889..........179
Space Crusade II*...299
Space Crusade#......239
Space Hulk..........329
Space Legends.......269
Space Quest IV#.....299
Space Quest V.......299
Space Shuttle#......329
Spaceward HO........329
Spear of Destiny....329
Special Forces......299
Spectre.............329
Spellcasting 301#...269
Sports Pak..........269
Star Control II.....269
Star Flight II......239
Star Legions........269
Star Trek 25th#.....299
Steel Empire#.......269
Storm Master#.......239
Street Fighter II*..269
Strike Com/Speech...199
Strike Commander....359
Stunt Island........329
Summoning#..........269
Super Tetris........199
Sword of Aragon5,25#239
Syndicate...........299
Take a Brake Pinball299
Task Force 1942.....329
Terminator 2........159
Terminator 2029.....369
Terminator#.........299
Terminator2029 DATA.199
Theatre of War......269
Time Quest..........179
Tornado.............329
Toyota Celiga GT....239
Transartactica*.....269
Treasures of Savage#269
Tristan Pinball.....299
Trump Castle III#...349
Turbo Outrun........99
Twilight 2000#......299
Ultima Underworld 2.329
Ultima Underworld...329
Ultima VI#..........269
Ultima VII Data.....189
Ultima VII Part 2...329
Ultima VII..........329
Ultra Bolts*........299
UMS II Planet Editor189
UMS II#.............299
Unlimited Adventures299
Utopia..............279
V for Victory II....399
V for Victory III*..329
V for Victory.......269
Valhalla............329
Veil of Darkness....269
Vengeance of Excalib269
Vikings.............329
Volfied.............99
War in the Gulf.....239
Waxworks............269
Wayne Gretzky II#...299
Wayne Gretzky III...329
Waynes World........269
When Two Worlds War*299
Willy Beamish#......299
Wing Com.I/MissionI.169
Wing Comm.I/Mission2169
Wing Comm.II/Oper 1.169
Wing Comm.II/Oper 2.169
Wing Comm.II/Speech.169
Wing Commander 2 CD.545
Wing Commander 2....299
Wing Commander......199
Winter Challenge#...269
Wizardry Trilogy....329
Wizkid..............239
Wordtris............269
World Tennis Champ..269
Worlds of Legend....239
WWF II..............269
WWF.................199
X-Wing DATA.........199
X-Wing..............299
Xenobots............349
Zool................269
Zyconix.............99

Com Clubin Jäsentarjoukset

Seuraavilla sivuilla on Com Clubin - jäsenille tarkoitettuja tarjouksia. Ollakseen oikeutettu näihin alennuksiin, tulee Com Clubin jäsenen ilmoittaa nimensä ja jäsennumeronsa tilausta jättäessään.

Muille asiakkaille seuraavilla sivuilla esitetyt tuotteet ovat normaalihintaisia.

Muista COM 2001 OY:ssä myydyistä tuotteista Com Clubin jäsenet saavat alennusta tuotekohtaisesti, kuitenkin niin, että kaikista peleistä myönnetään klubin jäsenille 5 % alennusta.

Tarjoustuotteiden hinta säilyy voimassa mainitun ajan tai niin kauan kun tavaraa on varastossa.

Amigan Ystäville Riemukas Uutinen

Vain Com Clubin jäsenille:

Amiga 1200 ostajille tarjoamme kaupan päälle Amiga 1200:sen pelin: Zool lisukkeena

- Täytyyhän uuden koneen ominaisuuksia päästä heti käytännössä kokeilemaan...

Ja tämä mitättömään hintaan:

4195,-

Nyt Räjähti Super Nintendossa:

Eurooppalainen, PAL - B Mallin Desert Strike

Com Clubin jäsenille

VAIN

JA AINOASTAAN

445,-
(Normaalisti 545,-)

Tämänkin tarjouksen turvin on Com Clubin jäsenyys melkein jo maksettu...

Kannattaa kuulua Clubiin...

Emmekä halua unohtaa Segan Megadriven omistajiakaan:

Tässä kuussa tarjouksessa:

Saint Sword:
195,-

Zoom:
149,-

Universal Soldier:
295,-

ja Valis I
195,-

Microprose Special Jatkuu - PC Puolella

B-17 Flying Fortress

Ensimmäinen kunnollinen lentosimulaattori pommikoneesta, legendaarisesta B-17:sta. Lentokoneen miehistöllä on kaikilla omat tehtävänsä, joita he ohjailevat taitojensa mukaisesti, mikäli pelaaja sitten ei puutu tehtävien kulkuun omalla panoksellaan...

Nyt Tämä Legenda VAIN: 199,-

Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender

Rex Nebular oli Microprosen ensimmäinen yritys tehdä seikkailupeli. Tavoitteessa onnistuttiin ja peli sai hyvät arvostelut. Samaa pelisysteemiä käyttää hyväkseen mm. Return of Phantom.

Myös Rex Nebular voidaan myydä naurettavaan hintaan: 199,-

Ilouutinen Com Club - lehden uusimmille lukijoille !

COM CLUB - Lehden vanhoja numeroita on jäänyt muutamia vielä lojumaan tänne toimituksen nurkkiin, joten vielä olisi mahdollisuus saada vanhempia numeroita tilattua ja päästä uppoutumaan COM CLUB - lehden pariin.

COM CLUB Numero 1 :
- Elävä postimyyntipelilehti-legenda, kuten eräs Com Clubilainen asian ilmaisi. Lehdessä tuote-esittelyssä mm. PC:n äänikortit, Amigan Action Replay MK III ja Trojan Lightpen amigalle. Lisäksi peliarvosteluissa jo klassisia pelejä sekä konsolikoneille, että tietokoneille.

COM CLUB Numero 2 :
Lehdessä tuote-esittelyssä: (etout ämät atso) Miracle - pianonsoiton opettaja, Game Key: 8 bittisen Nintendon adapteri, sekä Super Scope. Lisäksi myös erikoisartikkeli Pelilinjojen toiminnasta. Peliarvostelujen osalta numerossa on Olympia ja Jalkapallopelien erikoisnumero.

COM CLUB Numero 3 :
Ensimmäinen nykyisen vastaavan päätoimittajan kokoama tekele. (Ja voitte uskoa ettei ollut helppo homma - JU) Tässä lehdessä peliarvostelut saivat ensimmäisen kerran niille ominaisen ulkoasun, vaikka pisteytystä ei vielä ollutkaan. Sinänsä jo klassikko

COM CLUB : Numero 4 :
Peliarvosteluextra : aikaisempia lehtiä enemmän arvosteluja, sekä vihdoinkin pisteytys peleissä. ECTS - messuraportti Lontoosta. Tässä numerossa oli myös ensimmäistä kertaa Com Clubin jäsenille tarkoitettuja erikoistarjouksia.

COM CLUB Numero 5 :
Kaikkien aikojen parhaat pelit - Com Clubin toimituksen mielestä !! Peliarvosteluja mm. Super Nintendolle kahdestatoista eri pelistä.

COM CLUB Numero 6 :
- Uuden Vuoden Tervehdys (Alunperin jouluinen tervehdys, mutta lehti myöhästyi pahemman kerran.) Artikkeli Postipeleistä Suomessa, sekä ensimmäinen Uutta & Ihmeellistä palsta. Kooste kaikista peliarvosteluista vuoden 1992 vuonna arvostelluista peleistä ja niiden saamat pistemäärät. Peliarvosteluja tuttuun tapaan runsaasti.

COM CLUB Numero 1/93 (Nro 7)
Lista vuoden 1992 suosituimmista tietokone- ja konsolipeleistä. CES - Messuraportti Las Vegasista.

COM CLUB Numero 2/93 (Nro 8)
Tuote-esittelyssä Atlantis - opetusohjelmat ja Sega Menacer. Peliarvosteluja jälleen runsaasti.

COM CLUB Numero 3/93 (Nro 9)
Lehden numerossa on lehden numerossa 6 olleen asiakaskilpailun tulokset ja vuoden 1993 suosituimmat pelit listalla ensimmäistä kertaa 10 suosituinta peliä sekä tietokone - että konsolikoneille.

Yhdellä numerolla pitää COM 2001 OY hintaa 12 mk (suorastaan naurettavan halpaa) ja hintaan lisätään toimituskulut. Kannattaa siksi hankkia useampi kerralla tai tilata muun tilauksen yhteydessä.

Tulossa
Syyskuun Numerossa:

Com Club - juhlakilpailun tulokset:
- Muuttuuko lehti tämän jälkeen radikaalisti ?
- Toimituksen Mielipiteet: Mitkä ovat vuoden mielenkiintoisimmat uutuudet ja mikä onkaan kaikkien aikojen pelien legenda.

Ja peliarvostelujahan on jälleen runsaasti:

Super Nintendon Shadow Run, Final Fight 2 ja mahdollisesti Dungeonmaster

Gameboyn Speedy Gonzales ja Tale Spin

Amiga arvostelut A1200 kuvakulmasta ?

Com Clubilaisten Edut:

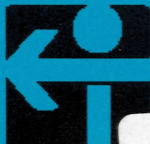
- **5 % alennus lähes kaikista COM 2001 OY:stä tilatuista tuotteista.**
- **11 kertaa vuodessa ilmestyy asiakaslehti, Com Club - lehti, jonka uusimman numeron saa suoraan kotiinsa kannettuna. Lehdestä löytyy tietoa uusimmista markkinoilla olevista tuotteista.**
- **Joka kuukausi Com Club - lehdessä on huippu edullisia tarjouksia. Ainoastaan Com Clubin jäsenet ovat oikeutettuja näihin etuihin.**
- **Amigan, PC:n, 8 - bittisen Nintendon, Sega Megadriven tai Gameboyn omistajat saavat liittymislahjaksi ILMAISEN tuotteen.**
- **Com Club - lehden jokaisessa numerossa on runsaasti peliarvosteluja sekä tietokoneille, että videopelilaitteille.**

Liity siis heti !!
Soita 981-336644 tai lähetä takasivulla oleva kortti.

Ps. Muistithan, että Amigan, PC:N, Nintendon, Megadriven tai Gameboyn omistajana olet oikeutettu liittymislahjana ilmaiseen tuotteeseen johonkin ylläluetelluista laitteista. Toimi nopeasti !!

Osoitelähde: COM 2001 Oy:n asiakas- ja kampanjarekisterit, PL 536, 90101 Oulu

Joukkokirje



90100/537





0700
9-2001
valikko 7.
Voit jättää palautetta toimitukseen.
Puhelu maksaa 4,50 mk+ppm/min

Meillä voit maksaa myös VISA, OK, Eurocard ja Mastercard -korteilla. Ilmoita korttisi numero tilausta jättäessäsi.





☐ **Haluan liittyä COM CLUBin jäseneksi tilaamalla 11 kertaa vuodessa ilmestyvän COM CLUB-lehden. Amigan, PC:n, Megadriven, Nintendon tai Gameboyn omistajana saan vielä ilmaiseksi mahtavan yllätypelilahjan. COM CLUB-lehden vuosittainen tilausmaksu on 195 markkaa. Omistan ☐Amigan ☐PC:n ☐Megadriven ☐Gameboyn ☐ Nintendon ☐ Super Nintendon ☐ Lynxin ☐ jokin muu, mikä_____________**

Vastaan-ottaja maksaa posti-maksun.

☐ **Haluan tilata seuraavat tuotteet. (Muista mainita kone!)**

____

____

____

____

COM 2001 Oy
Vastauslähetys
90100/537
PL 536
90101 Oulu

Nimi:____

Osoite:____

Postinro:_______________Postitoimipaikka:_______________________

Puhelin:_______________Allekirjoitus:_______________________

(Jos tilaaja alle 18 vuotta, huoltajan allekirjoitus.)



CC9308